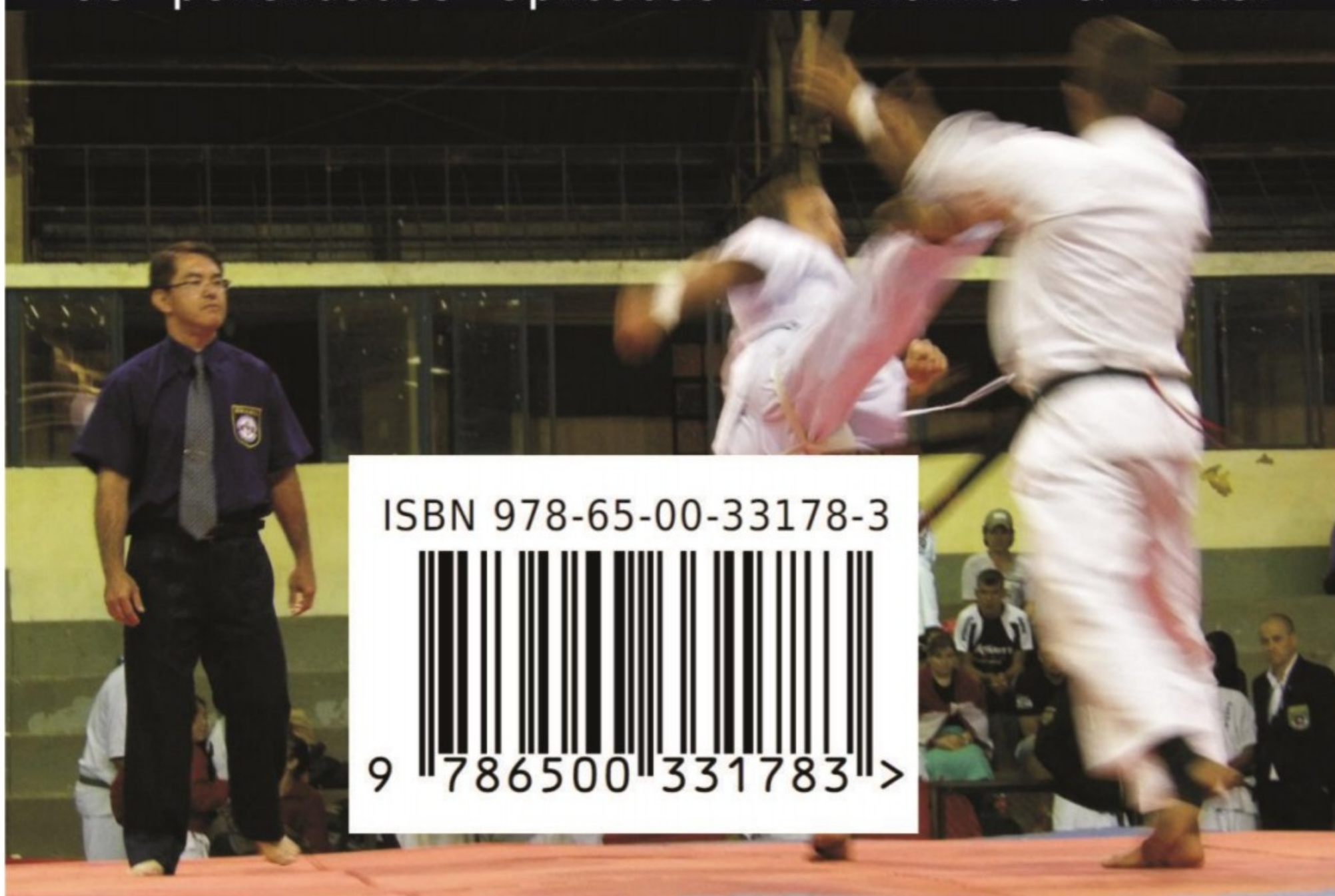
CURSO DE ARBITRAGEM KYOKUSHINKAIKAN
KUMITE & KATA
ブラジル極真長田会館
空手道
極
KYOKUSHIN NAGATA KAIKAN

O Shihan José Koei Nagata árbitro internacional do Karate Kyokushinkaikan IKO Matsushima, descreve neste livro todas as terminologias usadas pelo árbitro central (Suchin) e pelo juiz lateral (Fukushin). Os posicionamentos, as atitudes, as infrações e as penalidades aplicadas no Kumite & Kata.
ISBN 978-65-00-33178-3
9 786500 331783 >

ARBITRAGEM KYOKUSHINKAIKAN

ARBITRAGEM
KUMITE & KATA
KYOKUSHINKAIKAN

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE KYOKUSHINKAIKAN KARATE

International Karate Organization Kyokushinkaikan

Suchin José Koei Nagata árbitro internacional

REGRAS PARA O JULGAMENTO DOS COMBATES
KUMITE DE CONTATO KYOKUSHINKAIKAN

Artigo 1º - A equipe de arbitragem de um combate compreende 01 (um) Árbitro Principal ou Central (Suchin) e 04 (quatro) juízes laterais (Fukushin). Além disso, com o propósito de facilitar a operação dos combates, 01 cronometrista, 01 marcador de chaves, 01 marcador de ponto e 01 locutor.

PODERES E DEVERES DO ÁRBITRO E JUÍZES

Artigo 2º - O árbitro e os juízes serão investidos dos seguintes poderes:
a) - O árbitro central terá o poder de conduzir os combates (anunciar o início e o término do combate), conceder "Waza Ari, e Ippon", para um golpe preciso, explicar quando necessário às razões pelas quais concedeu tais decisões, anunciar penalidades, proferir advertências (antes ou durante a luta), tomar outras medidas disciplinares (expulsar ou suspender um competidor do combate), obter instruções dos juízes laterais, decidir a vitória pelo seu voto, 01 (um) ponto.
b) - Os juízes laterais tomarão suas posições nos locais prescritos fora da área de combate, portanto um par de bandeirolas (uma vermelha e uma branca) e

um apito, auxiliando o árbitro central, onde darão a sua opinião no tocante às vantagens concedidas, externarão sua decisão por meio das bandeiras e apito no que diz respeito à Waza Ari e ao Ippon, ou penalidades e exercerão seu direito de voto, 01 (um) ponto, para a decisão do combate.

INÍCIO E POSICIONAMENTOS DOS ÁRBITROS

Artigo 3º - A equipe e arbitragem consistirão em 01 árbitro central (Suchin) e 04 juízes laterais (Fukushin).
Ao subir ao tablado, primeiro subirá o árbitro central que fará primeiramente o cumprimento para o Shiai Jo e depois para a mesa de honra (autoridades).
O primeiro juiz fará o mesmo procedimento e posicionará próxima a cadeira lateral do lado direito do árbitro central.
O segundo juiz fará o mesmo procedimento e se posicionará ao lado direito do árbitro central.
O terceiro juiz fará o mesmo procedimento e se posicionará ao lado do esquerdo do árbitro central.
O quarto juiz fará o mesmo procedimento e se posicionará próximo à cadeira lateral do lado esquerdo do árbitro central.

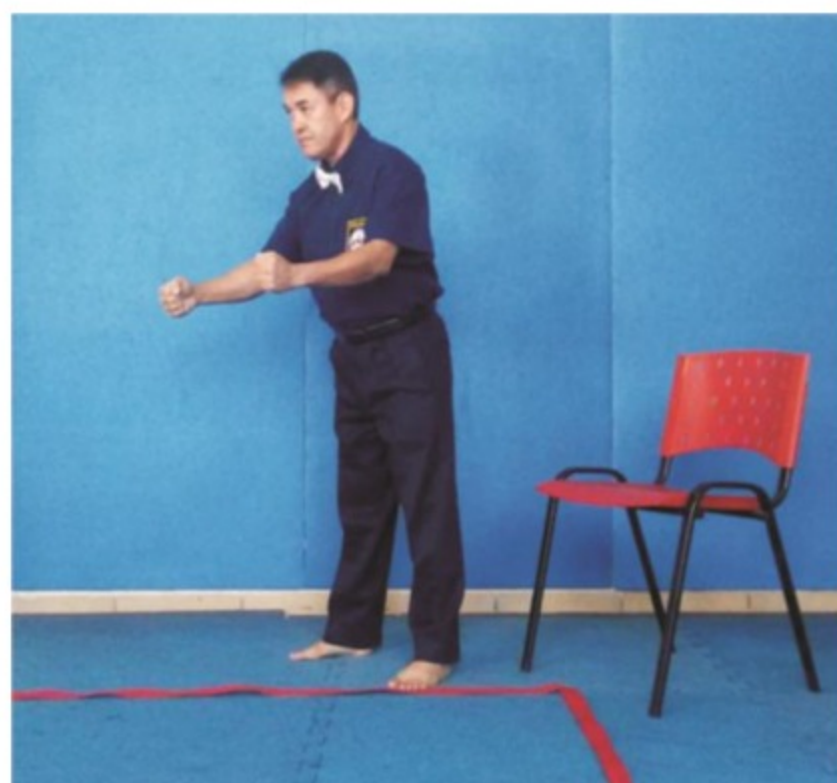
CUMPRIMENTO AO SHIAI JO

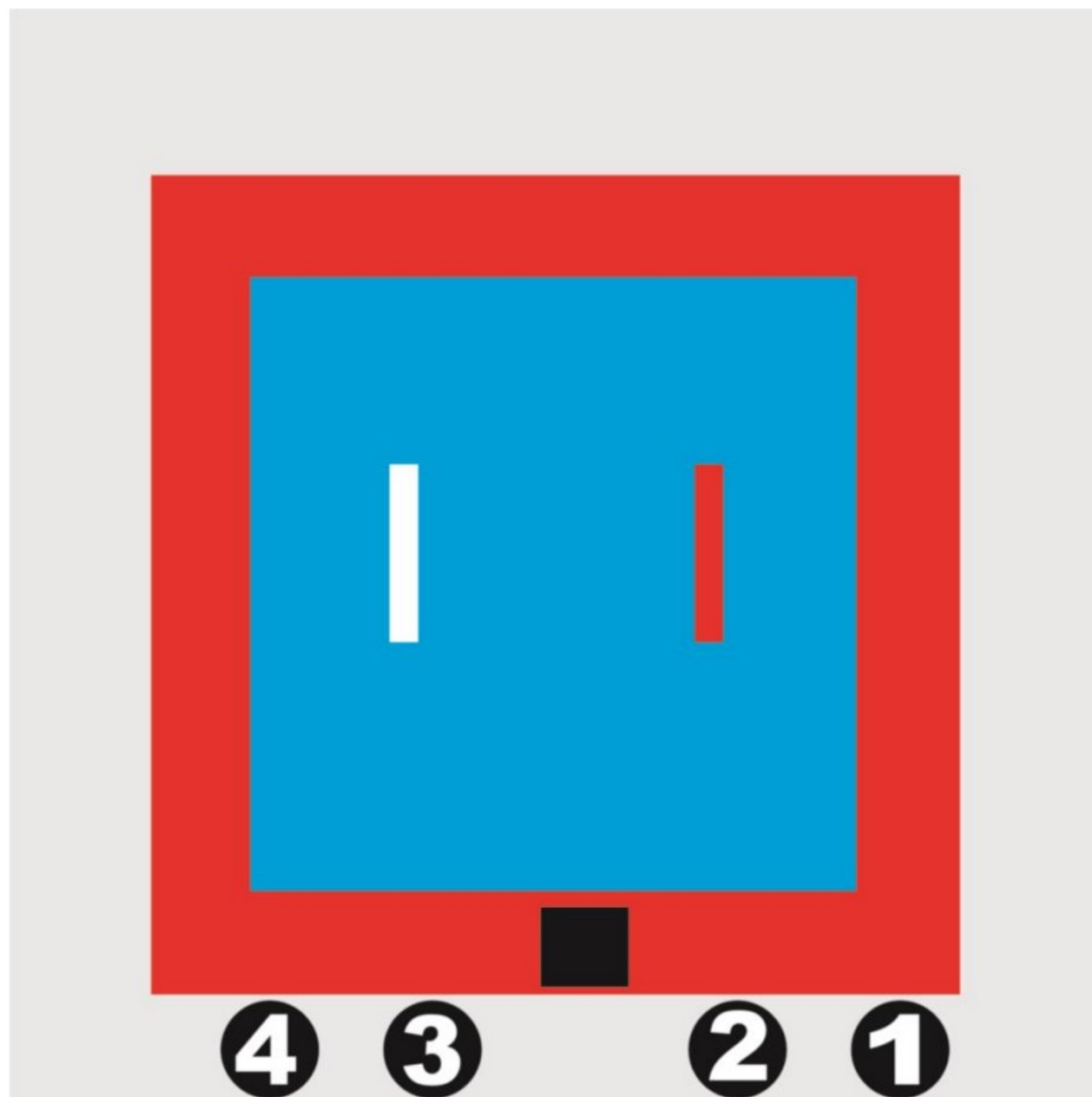
CUMPRIMENTO AS AUTORIDADES

CUMPRIMENTO AO SHIAI JO

CUMPRIMENTO AS AUTORIDADES

Ao sair do tablado, primeiro sairá o juiz lateral mais próximo da saída que cumprimentará a mesa de honra (autoridades) e depois o Shiai Jo. E assim sucessivamente, sendo o último o árbitro central.

CUMPRIMENTO AS AUTORIDADES

CUMPRIMENTO AO SHIAI JO

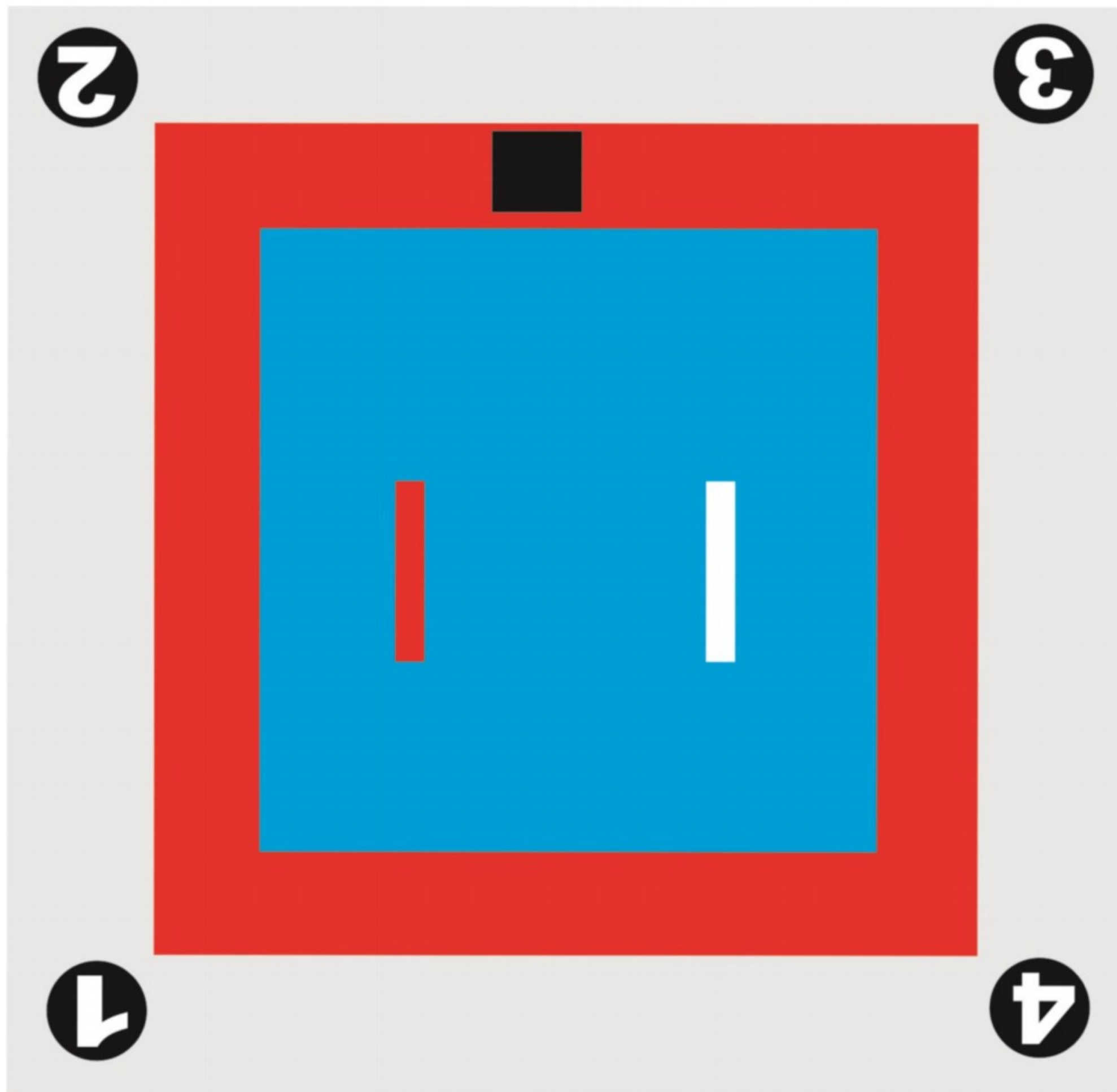
SAÍDA
1– CUMPRIMENTO AS AUTORIDADES
2 - CUMPRIMENTO AO SHIAI JO

Artigo 4º - Após a formação estar completa, o árbitro comandará: SHOMEN NI REI e o corpo de arbitragem fará o cumprimento à mesa de honra.
O árbitro comandará: MAWATTE, e o corpo de arbitragem virarão a 180º graus pelo lado direito e o árbitro comandará: KOHON NI REI, e todos farão o cumprimento ao público.
O árbitro comandará MAWATTE e somente os juízes virarão a 180º graus pelo lado direito, o árbitro comandará: SUCHIN NI REI e os juízes cumprimentarão o árbitro.

SHOMEN NI REI

MAWATTE – KOHON NI REI

MAWATTE - SUCHIN NI REI

AOS SEUS POSTOS – ONEIGAISHIMASU

O árbitro central comandará para que os juízes tomem os seus lugares, obedecendo à regra da formação do quadro de arbitragem. O primeiro juiz deve sentar próximo à primeira esquina do Shiai Jo e o segundo na próxima esquina. Veja no diagrama

ENTENDIMENTOS DOS COMANDOS E SOBRE OS ATLETAS

Artigo 5º - A arbitragem consiste em realizar marcações visando esclarecer ao público em geral o que está acontecendo dentro da área de combate.

Para identificar o atleta é amarrada uma faixa vermelha na cintura de um dos atletas e o outro sem a faixa ou com uma faixa branca amarrada na cintura.

Assim como o posicionamento do juiz lateral no canto de cada área de combate, segurando uma bandeirinha vermelha e outra branca.

Tudo o que ocorrer com o atleta com a faixa vermelha amarrada na cintura terá a sinalização da bandeirinha vermelha do juiz lateral (Fukushin) e do braço direito do árbitro central (Suchin).

Tudo o que ocorrer com o atleta com a faixa branca amarrada na cintura terá a sinalização da bandeirinha branca do juiz lateral (Fukushin) e do braço esquerdo do árbitro central (Suchin).

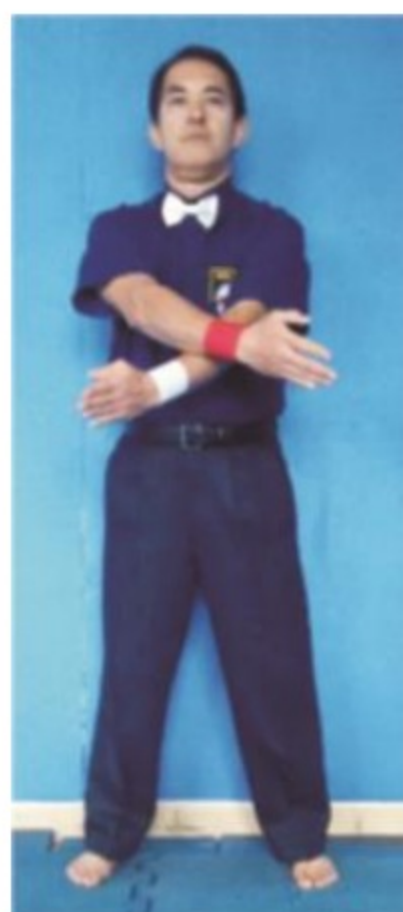
Para você ter um entendimento e visão, note uma braçadeira vermelha no pulso direito do árbitro central e uma braçadeira branca no pulso esquerdo do Suchin.

A sinalização e o gesto de penalização do árbitro central com o braço direito e com a braçadeira vermelha indica que o atleta de vermelho cometeu alguma infração, técnica válida e vitória, assim também com o atleta de faixa branca na cintura é indicado pelo braço esquerdo e com a braçadeira branca.

SUCHIN

AKA GENTEN

AKA IPPON

AKA WAZA ARI

HIKIWAKE

SHIRO GENTEN

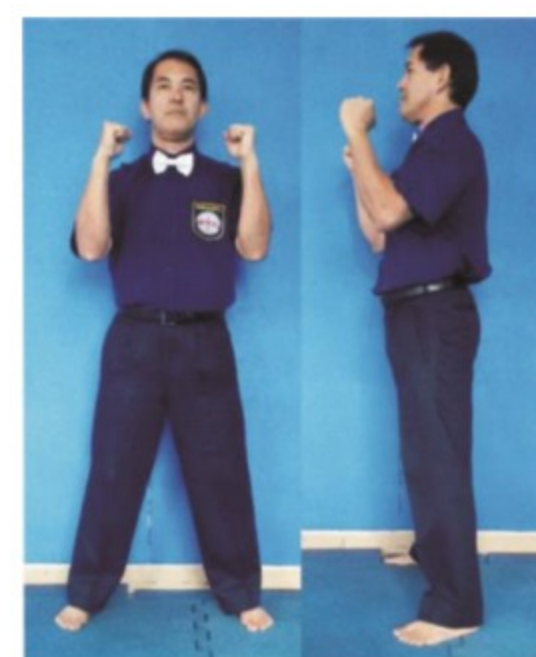
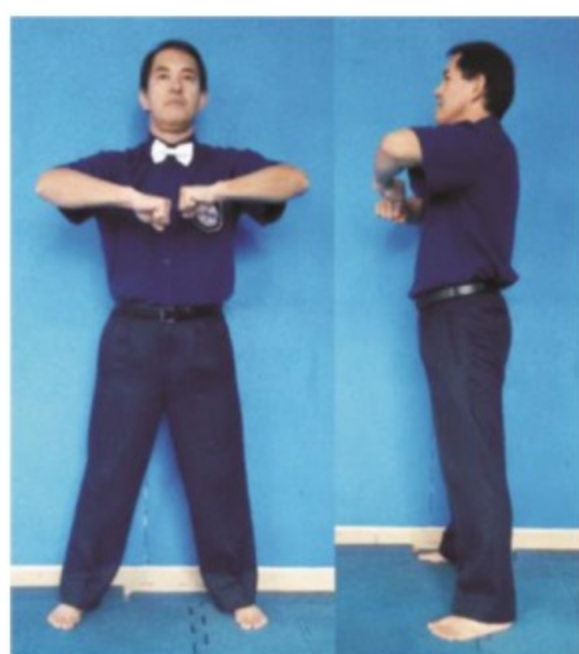
SHIRO IPPON

SHIRO WAZA ARI

INÍCIO, SUPENSÃO, TÉRMINO DOS COMBATES E ANÚNCIO

Artigo 6º - O árbitro central comandará a entrada dos atletas ao Shiai Jo (NAKAÊ), tomará sua posição e depois dos cumprimentos dos atletas às autoridades (SHOMEN NI REI), para o árbitro central (SUCHIN NI REI), entre os competidores (OTOGAI NI REI), preparar a posição (KAMATÊ) o combate terá início com o anúncio dado pelo árbitro central: HAJIMÊ.

NAKAÊ

SHOMEN NI REI

SUCHIN NI REI

OTOGAI NI REI

KAMAETÊ

HAJIMÊ

Artigo 7º - Quando o árbitro central observar e reconhecer um golpe executado por um dos competidores como um Waza Ari (nocaute técnico) ou um Ippon (nocaute real), suspenderá o combate anunciando YAMÊ e ordenará que seus competidores tornem em suas posições iniciais. O árbitro central retomará a sua posição e levantando o braço ao lado vencedor, declarará o ponto conquistado (Waza Ari) ou declarará o vencedor da luta (Ippon), identificando o golpe decisivo utilizado por ele e, então termina ou recomeça o combate.

AKA WAZA ARI

AKA IPPON

SHIRO WAZA ARI

SHIRO IPPON

Artigo 8º - Quando o árbitro central observa um golpe eficiente e sentido pelo oponente, anunciará "YAMÊ" e dará ordem aos competidores para tomarem suas posições iniciais. Então o árbitro central voltará também à sua posição anunciará WAZA ARI e ordenará o reinicio do combate (ZOKÔO).

Nota: Fala-se:
HAJIMÊ no início de combate
YAMÊ – para parar o combate
ZOKÔO – para o reinício do combate

YAMÊ - PARAR

ZOKÔO - REINÍCIO

ZOKÔO - REINÍCIO

Artigo 9º - Quando um competidor marcar 02 (dois) WAZA ARI, o juiz central anunciará a existência de um "IPPON COMPLETO" e dará o combate por terminado (AWASSETE IPPON).

WAZA ARI – Nocaute técnico onde o atleta se recupera até 05 segundos e tem condição de continuar o combate.

IPPON – Nocaute real onde o atleta não se recupera até 05 segundos.

WAZA ARI + WAZA ARI = AWASSETE IPPON => 02 Waza Ari (Nocaute técnico) equivale um nocaute completo (Ippon).

AKA WAZA ARI
AWASSETE IPPON

SHIRO WAZA ARI
AWASSETE IPPON

Artigo 10º - Quando o tempo terminar e nenhum Waza Ari ou Ippon tiver sido marcado durante o combate por nenhum dos competidores, o árbitro central anunciará YAMÊ e retornará para sua posição.

Dará então tempo aos juízes laterais para pesarem suas decisões e os chamará, por meio de "VIVA VOZ" (HANTEI OTORIMASSU - HANTEI), para externar as bandeirinhas, decidindo o vencedor pela maioria dos votos dos juízes. Declarará então o vencedor levantando o braço ao lado do vencedor (Aka - vermelho ou Shiro - branco) ou dará o combate como empatado (Hikiwake). Neste caso, o julgamento do árbitro central será refletido na decisão.

HANTEI OTORIMASSU HANTEI

AKA

HIKIWAKE

SHIRO

Artigo 11º - Quando confrontado com as seguintes situações, o árbitro central anunciará YAMÊ e interromperá o combate temporariamente, quando reiniciá-lo, anunciará ZOKÔO.

Em caso de necessidade (como quando o combate é suspenso por mais de dez segundos), o árbitro central poderá instruir o cronometrista para descontar o tempo normal durante o qual o combate foi interrompido (JINKAN).

AKA JOGAI **SHIRO JOGAI**

a) - Quando um ou ambos os competidores estiverem fora da área de combate (Shiai Jo) ou quando um dos juízes laterais dá o sinal de JOGAI, por meios de apito e bandeirinha; o juiz central dirá JOGAI, ordenará que os competidores voltem à sua posição inicial e, em seguida reiniciará o combate. O JOGAI diz respeito a uma situação na qual um dos pés dos competidores está fora da área de combate mesmo por um instante.

AKA KAKENIGE **SHIRO KAKENIGE**

KAKENIGE - Fugir do combate ultrapassando a linha demarcatória da área de combate; (perde-se ½ ponto a cada saída ou a desclassificação).
Recuando sem aplicação de contragolpe, chutando, caindo e demorando em se levantar.

AKA
DOGI NAUSHITE

b) - Quando o árbitro central ordena ao competidor ajustar o seu "Dogi"

(DOGI NAUSHITE)

SHIRO
DOGI NAUSHITE

c) - Quando o árbitro central nota que um competidor está prestes a cometer um ato proibido ou quando recebe um sinal dos juízes laterais com respeito à mesma situação, o árbitro central imediatamente interromperá o combate e fará a advertência ao competidor contra tal ato.

Artigo 12º - Quando um competidor comete um ato proibido ou quando o árbitro central recebe um sinal de um juiz lateral com respeito à mesma situação, o árbitro central imediatamente interromperá o combate, reunirá os juízes laterais e determinará se as regras foram infringidas ou não. No caso de uma infração o juiz central declarará o competidor culpado perdedor devido a uma infração.

AKA
CHUÍ

AKA
GENTEN

SHIRO
CHUÍ

SHIRO
GENTEN

CHUÍ – É uma penalidade ou falta em que desconta ½ ponto.
O árbitro central indica com o braço de marcação AKA (vermelho – braço direito), SHIRO (branco – braço direito) apontando com o dedo indicador na altura do peitoral do atleta.

GENTEN – É a penalidade ou falta em que desconta 01 ponto.
O árbitro central indica com o braço de marcação AKA (vermelho – braço direito), SHIRO (branco – braço direito) apontando com o dedo indicador na altura do rosto do atleta.

Quando se comete a segunda infração, ou seja, **CHUÍ NI**, considera 01 ponto em falta. Neste caso o árbitro central comunica **CHUÍ NI AWASSETE GENTEN ICHI.**

AKA CHUI NÍ
AWASSETE GENTEN ICHI

SHIRO CHUÍ NÍ
AWASSETE GENTEN ICHI

Artigo 13 - Quando o árbitro central julgar que um ou ambos os competidores não podem continuar o combate devido a ferimentos, doenças, interromperá imediatamente o combate, reunirá os juízes laterais para decidir se o combate deve ou não continuar (FUKUSHIN SHUGÔ).

Artigo 14º - Os juízes laterais observarão cuidadosamente as ações dos competidores dentro do seu campo de visão e, nos seguintes casos, dará o sinal ao árbitro central por meio das bandeirolas ou apito, dando sua opinião corretamente:
a) - Quando observar o WAZA ARI.
b) - Quando observar o IPPON.
c) - Quando observar que um competidor está preste a cometer ou já cometeu um ato proibido (CHUI – GENTEN)
d) - Quando constata um ferimento ou doença de um competidor antes que o árbitro central o tenha feito.
e) - Quando um ou ambos os competidores se deslocarem para fora da área de combate (JOGAI).
f) - Em outros casos em que julgar necessário chamar a atenção do árbitro central.
g) - No caso de diferença de opinião entre o árbitro central e os juízes laterais, sobre um dado aspecto, o juiz lateral pode, com o concurso dos outros juízes laterais, opor-se ao julgamento do árbitro central.
h) - Cada juiz lateral avaliará constantemente a qualidade relativa da técnica do Karate Kyokushinkaikan dos competidores e fornecerá sua própria opinião independentemente.
i) - Quando o árbitro central disser: "HANTEI OTORIMASSU - HANTEI", ou simplesmente HANTEI, cada juiz lateral dará sua opinião na maneira prescrita.

Artigo 15º - Quando o juiz lateral sinalizar (por bandeirinhas ou por apito) indicando um golpe eficiente desferido por um dos competidores, ou alguma infração o árbitro central poderá ignorar o sinal e prosseguir o combate (MITOMESU). Entretanto, quando dois ou mais juízes laterais sinalizarem o mesmo modo, ele deverá parar o combate, ouvir suas opiniões e dar uma decisão sobre o mesmo.

Artigo 16º - Somente o árbitro central terá a autoridade para interromper ou terminar o combate. Ninguém, a não ser o árbitro central, terá permissão para parar o combate. Um ataque mesmo eficiente, desferido após uma ordem de interromper ou terminar o combate, não será reconhecido, nem constituirá uma base para decisão.

Artigo 17º - Quando os competidores saírem da área de combate (JOGAI), o mesmo será considerado válido até o momento em que o árbitro central ordene a interrupção do combate.

Artigo 18º - Em caso de impossibilidade de um juiz lateral continuar exercendo suas atribuições, devido a acidente ou outras causas, o árbitro e o chefe dos juízes designarão, de acordo mútuo, e nomearão o substituto para seu lugar. A composição da equipe de arbitragem não poderá ser alterada pela decisão unicamente dos juízes e sim pelo chefe principal de arbitragem.

Artigo 19º - Quando um combate pára por excessiva violência, na qual nenhum dos competidores aplica golpes eficientes, o árbitro central anunciará "YAME" e separará os competidores. Advertirá os competidores de modo que o combate não vire uma "briga de rua". Reiniciará o combate. Caso ainda houver o excesso de agressividade o árbitro central poderá desclassificar ambos os lutadores. Neste caso deverá antes consultar a opinião dos juízes laterais (FUKUSHIN SHUGÔ), e em concordância, desclassificará ambos os competidores.

Artigo 20º - O árbitro central e os juízes laterais deverão ter sempre em mente os seguintes pontos:
a) - O árbitro central e os juízes laterais deverão conduzir de modo imparcial e honesto.
b) - Deverão comportar-se com dignidade e autocontrole.
c) - Deverão concentrar toda a atenção e julgar cada ação dos competidores corretamente.
d) - Não deverão conversar com ninguém durante o combate, a não ser com o árbitro central e os juízes quando houver alguma decisão entre eles (FUKUSHIN SHUGÔ).

Artigo 21º - Critério para a decisão: na ausência de Ippon, ou derrota devido a uma infração ou desclassificação durante o tempo prescrito de um combate, uma decisão pode ser dada totalizando os seguintes itens:
a) - Se houver Waza - Ari;
b) - Se houver uma advertência devido a alguma infração;
c) - O número de fugas para fora da área de combate;

d) - A qualidade comparativa na atitude de combate;
e) - A habilidade técnica;
f) - O grau de vigor e espírito de combate;
g) - O número de movimentos ofensivos;
h) - A qualidade comparativa da estratégia usada.

Artigo 22º - A propriedade das atitudes e movimentos ou falta deles, por parte dos juízes laterais e árbitro central, em relação à conduta do combate e a seus julgamentos tem reflexos importantes sobre a reputação e a opinião pública do Karate Kyokushinkaikan. Suas atitudes e movimentos durante a luta deverão, pois serem vigorosos, ágeis e vistosos.

Artigo 23º - No caso de ferimento dos competidores, o árbitro central terá de suspender o combate imediatamente e proporcionar ao acidentado uma assistência pronta e eficiente.

Artigo 24º - No caso de um competidor ser considerado incapaz de continuar o combate devido a ferimento ou outras razões físicas, de acordo com a opinião do médico presente ou do próprio julgamento do árbitro central, este poderá terminar o combate ou retirar o acidentado do mesmo.

Artigo 25º - Nas infrações simples, perde-se ½ ponto (Chuí), para infrações graves perde-se 01 ponto (Genten), quando completará 02 pontos negativos (GENTEN NI), o combate estará encerrado por cometer excesso de falta (SHIKKAKU).

AKA GENTEN NI - SHIKKAKU

SHIRO GENTEN NI - SHIKKAKU

Artigo 26º - Ao final do tempo de combate e após a decisão do árbitro central e dos juízes laterais – HANTEI OTORIMASU – HANTEI, se o atleta vencedor EXCEDER na comemoração seja em gesto, atitude ou grito; ele será declarado perdedor e o seu adversário será declarado vencedor.

Artigo 27 º - O técnico do atleta terá um local próximo à área de combate para instruir o seu atleta. O técnico não deverá tocar e nem o fazer ingerir líquido durante o tempo de combate. Caso isso aconteça o atleta do referido técnico será penalizado com Genten Ichi (1 ponto).

Caso o técnico se exceda em comemoração, ou mesmo em atitudes contra a equipe de arbitragem, o atleta poderá ser desclassificado assim como o técnico ou equipe futuramente não poderá participar mais de eventos da Kyokushinkaikan.

INFRAÇÃO E PENALIDADE

Infração é o ato ilícito que o atleta cometeu durante o combate, ou seja, transgressão das regras, ou qual golpe ele executou e é considerada uma falta.

A infração é gesticulada pelo árbitro central, identificando-a, podendo ser: Gamen Kogeki, Tsumaki, Shotei Oshi, Seiken Oshi, Shuto Kake, Kakaekomi, Kakenige, Kinteki Kogeki, Kansetsu Kogeki, Taoreta, Haigo Kara, Tsuzuki, entre outros.

Penalidade é uma atribuição a uma sanção da infração, ou seja, uma punição ao ato executado. Esta penalidade vai depender do nível da infração, seja leve, media ou gravíssima.

A penalidade é gesticulada pelo árbitro central e penalizando o atleta apontando com o dedo indicador para a região do peitoral ou para o rosto do atleta.

Sendo a região peitoral indicando a penalização em Chuí Ichi (menos ½ ponto), Chuí Ni (menos 1 ponto), e na região do rosto indicando a penalização Genten Ichi (menos 1 ponto), Genten Ni (menos 2 pontos) e o Shikaku (desclassificação).

O juiz lateral (Fukushin) somente indica a infração através da movimentação da bandeirinha (Hata).

O árbitro central (Suchin) além de indicar a infração também tem o poder de aplicar a penalização.

Esta indicação é necessária tanto para os atletas como para a comissão organizadora e para o público em geral para identificação de que ocorreu durante o combate, tanto em golpes válidos como infrações e penalizações.

Tanto o árbitro central como os juízes laterais devem ter uma atuação firme e convicta, não dando margens a erros, e assim ficando claro para todos entendam como funciona o sistema de arbitragem da Kyokushinkaikan.

**JUIZ LATERAL (FUKUSHIN)
SOMENTE INDICA A INFRAÇÃO**

**O ÁRBITRO CENTRAL (SUCHIN)
INDICA A INFRAÇÃO E A
PENALIZAÇÃO**

OUTROS GESTOS DO ÁRBITRO CENTRAL – GOLPES PERMITIDOS

Artigo 28º - O árbitro central ao verificar que um atleta aplicou um golpe eficiente e permitido, deverá parar a luta (YAMÊ), retornar a sua posição inicial, verificar se os juízes laterais também visualizaram o golpe efetivo e realizar a contagem da pontuação.

Após a contagem da pontuação verificará que golpe ocorreu, demonstrando e identificando se foi um nocaute técnico (WAZA ARI) ou se foi um nocaute real (IPPON).

Aqui sinalizarei que houve em WAZA ARI do atleta de vermelho (AKA) e com o golpe Chudan Zuki.

Yamê

Fudo Dachi

Aka - Ichi

Ni

San

Xi ou Yon

Go ou Suchin

Chudan Zuki

Waza Ari

Fudo Dachi

Acompanhe a legenda: Yamê (parar), tanto o árbitro como os atletas voltam à suas posições, Aka (identificação do atleta), um, dois, três, quatro, cinco (ou comigo – arbitro), Chudan Zuki (identificação do golpe aplicado pelo atleta), Waza Ari (estendendo o braço direito a horizontal).

Nesta condição identificamos que o árbitro central, até o termino da contagem o atleta de branco (Shiro) tem condições de continuar lutando, então é considerado WAZA ARI (nocaute técnico).

Aqui sinalizarei que houve em IPPON do atleta de branco (SHIRO) e com o golpe Mawashi Geri.

Yamê

Fudo Dachi

Shiro Ichi

Ni

San

Xi ou Yon

Go ou Suchin

Mawashi Geri

Ippon

Fudo Dachi

Acompanhe a legenda: Yamê (parar), tanto o árbitro como o(s) atleta(s) voltam à suas posições, Shiro (identificação do atleta), um, dois, três, quatro, cinco (ou comigo – arbitro), Mawashi Geri (identificação do golpe aplicado pelo atleta), Ippon (estendendo o braço esquerdo na diagonal).
Nesta condição identificamos que o árbitro central, até o termino da contagem o atleta de vermelho (Aka) não tem condições de continuar lutando, então é considerado IPPON (nocaute real).

Existem vários golpes para identificar um golpe eficiente permitido, entre eles alguns aqui demonstrados.

Aka Chudan Zuki | **Aka - Gedan Mawashi Geri** | **Aka Hiza Geri** | **Aka Mae Geri** | **Aka Mawashi Geri**

Shiro Chudan Zuki | **Shiro - Gedan Mawashi Geri** | **Shiro Hiza Geri** | **Shiro Mae Geri** | **Shiro Mawashi Geri**

OUTROS GESTOS DO ÁRBITRO CENTRAL
GOLPES NÃO PERMITIDOS

Artigo 29º - O árbitro central ao verificar que um atleta aplicou uma infração, deverá parar a luta (YAMÊ), retornar a sua posição inicial, verificar se os juízes laterais também visualizaram a infração e realizar a contagem da penalidade.
Após a contagem da pontuação verificará que infração ocorreu, demonstrando, identificando e penalizando o atleta que a cometeu seja o de vermelho (AKA) ou atleta de branco (SHIRO) ou ambos.

Aqui sinalizarei que houve em INFRAÇÃO LEVE do atleta de vermelho (AKA) em que agarrou o dogi do atleta de branco (SHIRO).

Yamê

Fudo Dachi

Aka - Ichi

Ni

San

Xi ou Yon

Go ou Suchin

Tsukami

Chuí Ichi

Fudo Dachi

Acompanhe a legenda: Yamê (parar), tanto o árbitro como os atletas voltem às suas posições, Aka (identificação do atleta), um, dois, três, quatro, cinco (ou comigo – arbitro), Tsukami (identificação da infração – agarre, segurar pelo atleta), Chuí Ichi (menos ½ ponto).

Aqui sinalizarei que houve em INFRAÇÃO GRAVE do atleta de branco (SHIRO) em que acertou o rosto do atleta de vermelho (AKA).

Yamê | **Fudo Dachi** | **Shiro Ichi** | **Ni** | **San**

Xi ou Yon | **Go ou Suchin** | **Gamen Kogeki** | **Genten Ichi** | **Fudo Dachi**

Acompanhe a legenda: Yamê (parar), tanto o árbitro como os atletas voltam à suas posições, Shiro (identificação do atleta), um, dois, três, quatro, cinco (ou comigo – arbitro), Gamen Kogeki (identificação da infração – soco no rosto), Genten Ichi (menos 01 ponto).

Aqui sinalizarei que houve a SEGUNDA INFRAÇÃO GRAVE do atleta de branco (SHIRO) em que acertou o rosto do atleta de vermelho (AKA).

Yamê | **Fudo Dachi** | **Shiro Ichi** | **Ni** | **San** | **Xi ou Yon**

Go ou Suchin

Gamen Kogeki

Genten Ni

Shikkaku

Aka

Acompanhe a legenda: Yamê (parar), tanto o árbitro como os atletas voltam à suas posições, Shiro (identificação do atleta), um, dois, três, quatro, cinco (ou comigo – arbitro), Gamen Kogeki (identificação da infração – soco no rosto), Genten Ni (menos 02 pontos), Shikkaku (desclassificação), Aka (vitória do vermelho).

OUTROS GESTOS DE INFRAÇÃO DOS GOLPES NÃO VÁLIDOS:

Aka Gamen Kogeki

Aka Shotei Oshi

Aka Morote Shotei Oshi

Aka Seiken Oshi

Shiro Gamen Kogeki

Shiro Shotei Oshi

Shiro Seiken Oshi

Shiro Morote Shotei Oshi

Aka Tsukami

Shiro Tsukami

Aka Kinteki Kogeki

Shiro Kinteki Kogeki

Aka Kakaekomi

Shiro Kakaekomi

Aka Shuto Kake

Shiro Shuto Kake

Aka Kakenige

Shiro Kakenige

Aka Kansetsu Kogeki

Shiro Kansetsu Kogeki

Aka Tsuzuki

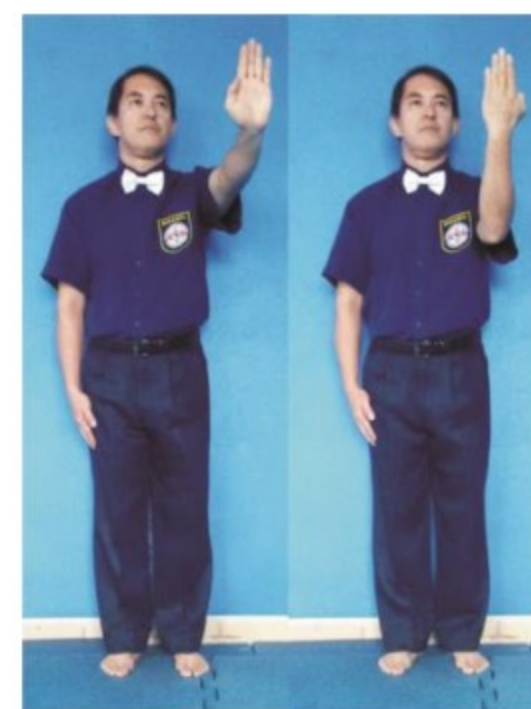
Shiro Tsuzuki

Aka Jogai

Shiro Jogai

Aka Taoreta ni aite he no Kogeki

Shiro Taoreta ni aite he no Kogeki

Aka Haigo Kara no Kogeki

Shiro Haigo Kara no Kogeki

GESTOS DO ÁRBITRO CENTRAL AO TÉRMINO DO TEMPO DE COMBATE

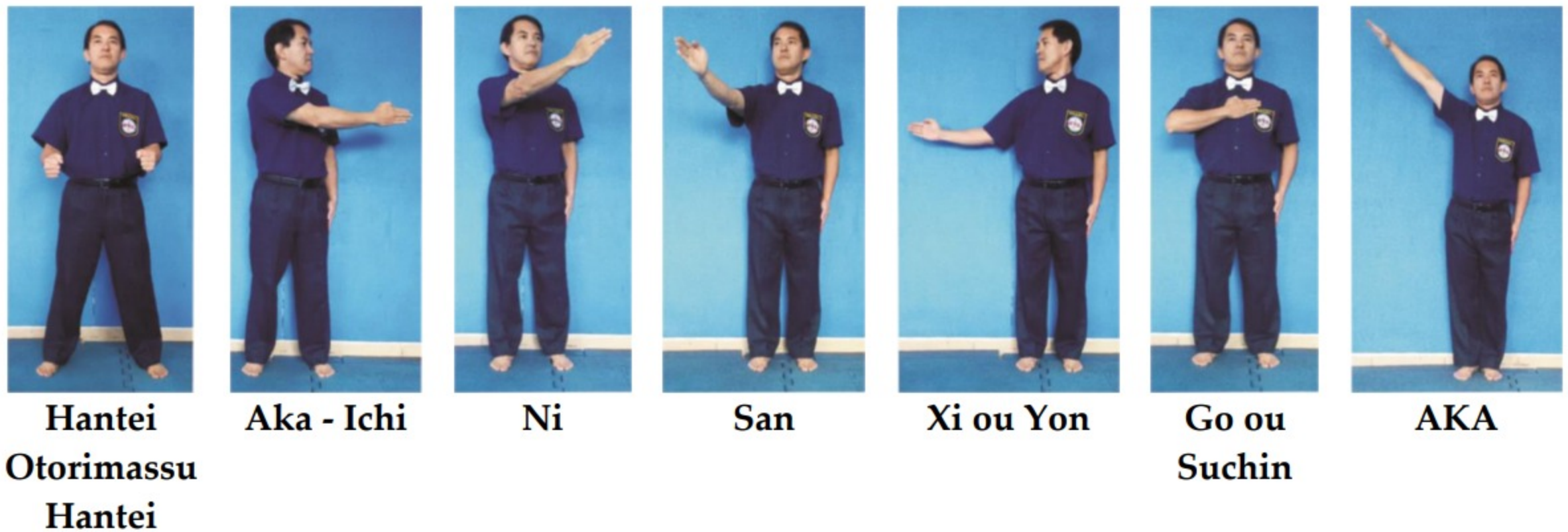
Artigo 31º - Após finalizar o tempo de combate, o árbitro central retornará a sua posição inicial próximo à linha demarcatória ao fundo e anunciará para que os juízes laterais através das bandeirinhas deem o seu veredito para ver se houve o ganhador do combate.

Ele se posicionará próximo à linha demarcatória e anunciará em voz alta: HANTEI OTORIMASSU – HANTEI.

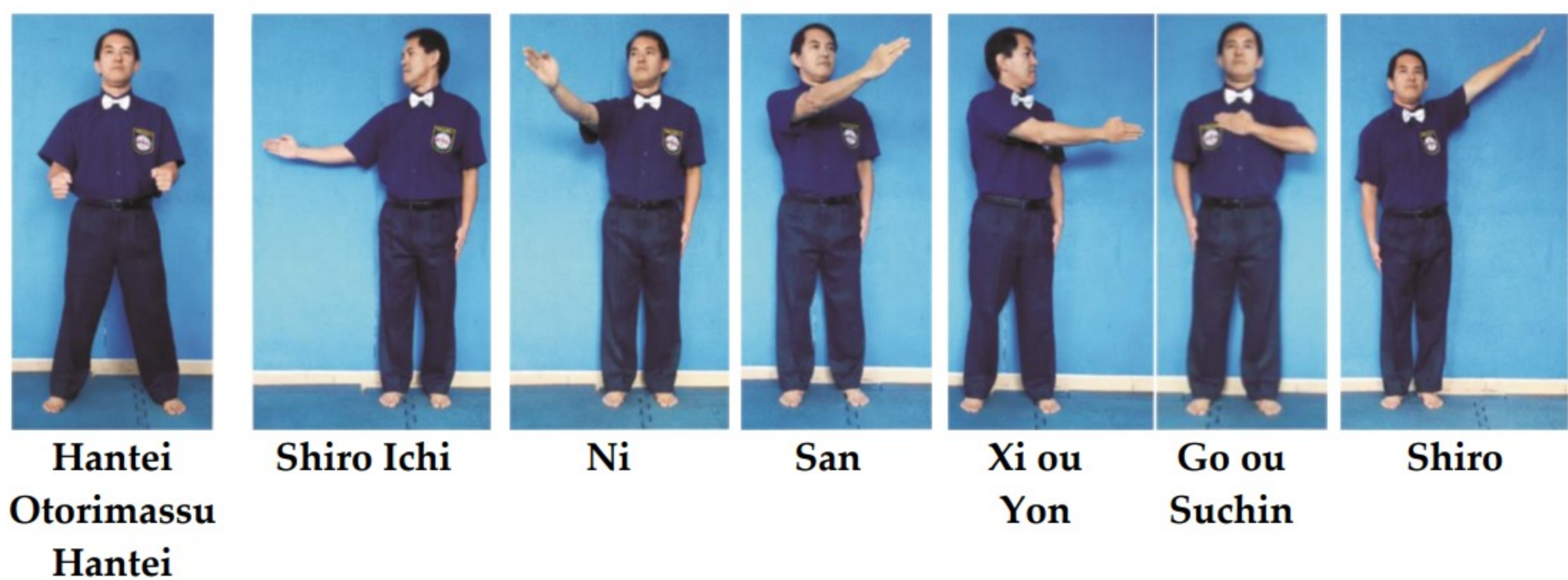
Os juízes laterais através do apito e das bandeirinhas darão o seu veredito.

O árbitro central então contará os votos, anunciando em voz alta e demonstrando a sua contagem apontando com a mão e braço direito para o juiz lateral que resultou a decisão.

Ao final da contagem, ele levantará o braço na direção do atleta vencedor, sendo o braço direito para AKA (Vermelho), SHIRO (branco) ou HIKIWAKE (empate).

Vamos simular que o atleta de vermelho (AKA) foi o vencedor com todas as bandeirinhas levantadas para ele.

Hantei Otorimassu Hantei	Aka - Ichi	Ni	San	Xi ou Yon	Go ou Suchin	AKA

Acompanhe a legenda: O árbitro central anunciará: Hantei Otorimassu - Hantei (árbitros, por favor, deem a sua decisão – decisão), AKA (vermelho), Ichi (um), Ni (dois), SAN (três), XI ou YON (quatro), GO ou SUCHIN (cinco ou comigo), AKA (vitória do vermelho).

Vamos simular que o atleta de branco (SHIRO) foi o vencedor com todas as bandeirinhas levantadas para ele.

Hantei Otorimassu Hantei	Shiro Ichi	Ni	San	Xi ou Yon	Go ou Suchin	Shiro

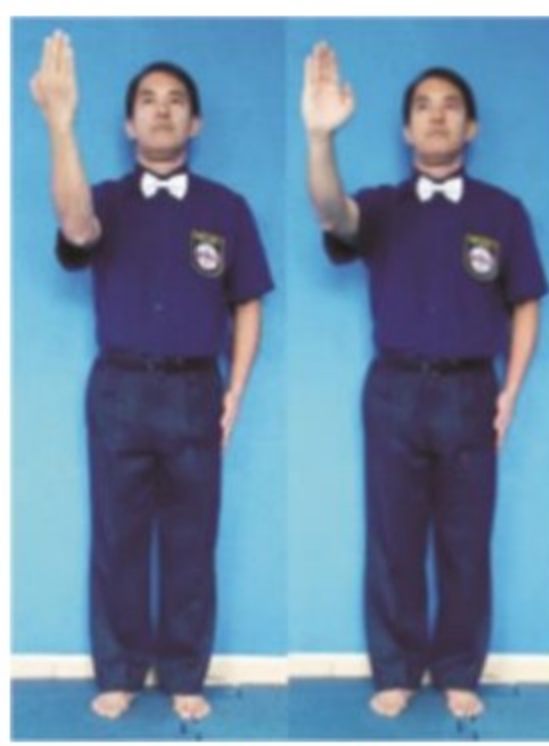
Acompanhe a legenda: O árbitro central anunciará: Hantei Otorimassu - Hantei (árbitros, por favor, deem a sua decisão – decisão), SHIRO (branco), Ichi (um), Ni (dois), SAN (três), XI ou YON (quatro), GO ou SUCHIN (cinco ou comigo), SHIRO (vitória do vermelho).

Vamos simular que o atleta de branco (SHIRO) teve 01 bandeirinha levantada para ele, o atleta de vermelho (AKA) teve 01 bandeirinha levantada para ele, e 02 bandeiras cruzadas, ou seja, mencionando o empate.

Hantei Otorimassu Hantei	Shiro Ichi	Fudo Dachi	Aka Ichi	Fudo Dachi

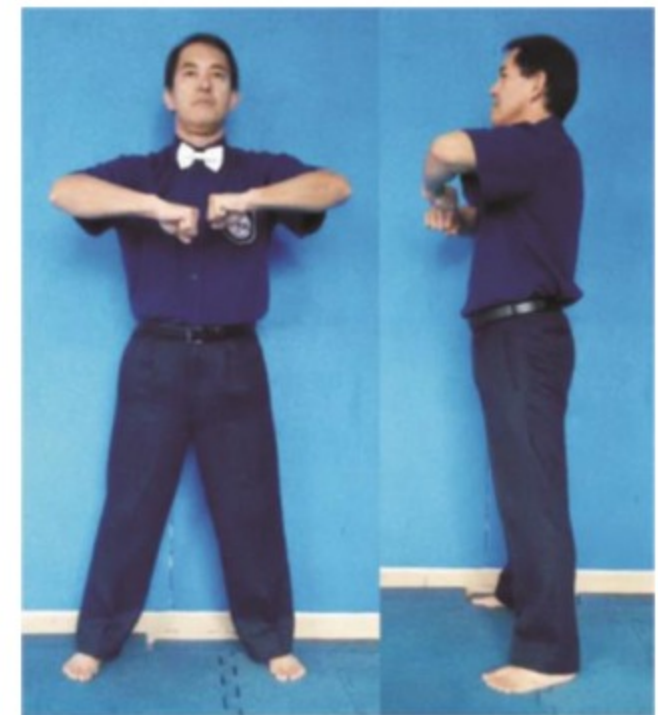
Hikiwake Ichi	Ni	San ou Suchin	Hikiwake	Fudo Dachi

OUTROS GESTOS DO ÁBITRO CENTRAL – SUCHIN

AKA - SEIZA

AKA SHOMEN NI MUITE

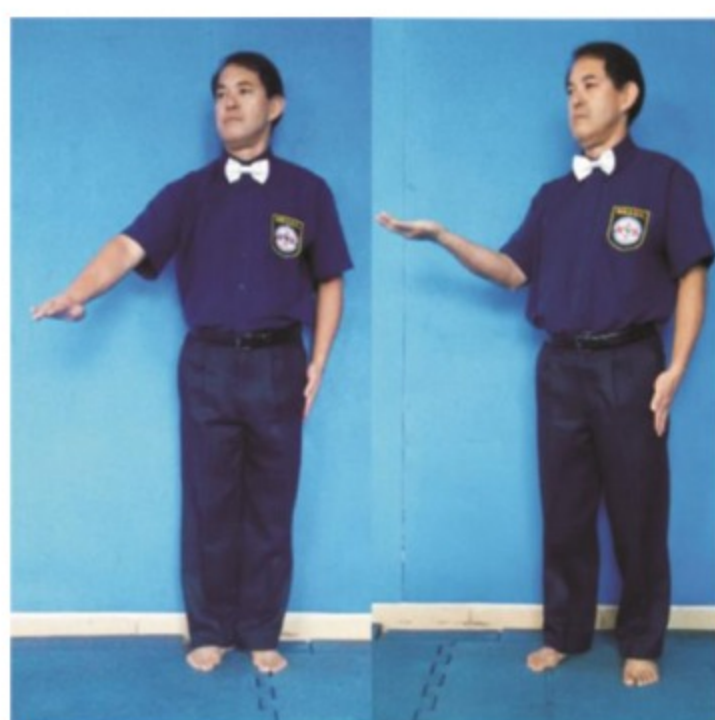
KATAZUKERU AFASTAR

SHIRO SEIZA

SHIRO SHOMEN NI MUITE

AIUCHI
GOLPE MÚTUO

AKUSHU
CUMPRIMENTAR

AKA
DOGI NAUSHITE

SHIRO
DOGI NAUSHITE

AKA TATE KUDASAI

SHIRO TATE KUDASAI

MAKE

HANSOKU MAKE & HANSOKU GACHI

Se um atleta por exemplo (SHIRO) aplicou uma infração (Kinteki Kogeki) no seu oponente (AKA). O árbitro central pára a luta (YAME) e fará a contabilização da infração e posteriormente a penalização. Porém a infração e penalização são consideradas médias e sofreu a perda de 01 ponto (Genten Ichi).

Mesmo após o árbitro penalização do atleta (SHIRO) o outro atleta (AKA) ainda reclama de dores no órgão genital.

Assim o árbitro central solicitará ao cronometrista para marcar 30 segundos, para que o atleta (AKA) se recupere.

Passados os 30 segundos, o atleta (AKA) não se recuperou e não tem condições de continuar lutando e competindo. O árbitro central deve perguntar se o atleta (SHIRO) quer continuar o combate, se a resposta for afirmativa o combate se reinicia.

Se a resposta for negativa então o árbitro deverá anunciar:

AKA HANSOKU MAKE (o atleta de vermelho perdeu por infração).
SHIRO HANSOKU GACHI (o atleta de branco venceu por infração).

**AKA
HANSOKU MAKE**

FUDO DACHI

**SHIRO
HANSOKU GACHI**

GESTICULAÇÃO DO ÁRBITRO CENTRAL SEM PARAR O COMBATE

- O árbitro central estando mais próximo ao combate e compreendendo uma melhor análise, poderá gesticular para a verificação de uma infração ou um golpe aplicado corretamente porém sem efetividade; sem ao menos parar a luta.

Por exemplo: um atleta efetua um golpe eficaz porém sem eficiência para nocautear e algum árbitro marcou o Waza Ari. O árbitro central sem parar a luta gesticula "Mitomesu" e fala "Zokôo". Desta forma não foi contabilizado o golpe pois não houve uma aplicação efetiva que levasse ao atleta ao nocaute técnico.

- Outro exemplo: um dos juízes gesticula uma penalização por parte de um dos atletas, movimentando a bandeirinha e apitando. O árbitro central verificando que não ocorreu nada sinalizará "Mitomesu" e o combate continua. Se dois juízes verificarem que houve infração, o árbitro central deverá parar o combate e fazer a verificação. Caso considere infração deverá sinalizar a penalização. Caso não considere anunciará o "Mitomesu" e o reinício do combate: "Zokôo".

- Outro exemplo: Quando um atleta escorregar, desequilibrar ou cair em consequência de um ataque duplo porém sem efetividade e levantar rapidamente e continuando o combate, o árbitro central fará a gesticulação do "Mitomesu" e reiniciará o combate "Zokôo".

Quando o árbitro central apontar com o dedo indicador para cada juiz lateral, ele está perguntando se alguém visualizou alguma infração ou pontuação, pois muitas vezes o árbitro central está verificando porém os juízes laterais não. É uma forma de chamar a atenção dos juízes laterais sem a necessidade de fazer uma reunião: "Fukushin Shugô".

DAS REGRAS DE COMBATE - GOLPES VÁLIDOS

01 - Acertar com qualquer parte da mão ou do braço as regiões: abdômen, peito, costelas, ombros e clavículas.

02 - Aplicar chute circular na base da perna (panturrilha) e coxa, tanto interno como externamente.

03 - Aplicar qualquer tipo de chutes nas regiões: abdômen, costela, peito, ombros, clavículas e rosto em geral.

04 - Aplicação de rasteira (Ashi Barai).

GOLPES PROIBÍDOS

01 - Atingir as regiões superiores ao pescoço, ou seja, pescoço e rosto em geral, com qualquer parte da mão ou do braço (perde-se 1/2 ponto, 01 ponto, ou desclassificado conforme o caso).
02 - Segurar o Dogi do adversário (TSUKAMI); (perde-se 1/2 ponto).
03 - Segurar o Dogi ou o adversário e atacar (SHUTO KAKE); (perde-se 01 ponto).
04 – Agarrar (KAKAEKOMI); (perde-se 1/2 ponto).
05 - Agarrar o adversário e atacar; (perde-se 01 ponto).
06 - Usar técnicas de torção, projeção e imobilização. (perde-se 01 ponto ou desclassificação).
07 - Empurrar o adversário com a palma da mão (SHOTEI OSHI) ou com o punho fechado (SEIKEN OSHI); (perde-se 1/2 ponto).
08 - Usar a testa (TSUZUKI) ou unhas; (perde-se 01 ponto ou desclassificação).
09 - Morder; (perde-se 01 ponto ou desclassificação).
10 - Acertar golpes contra o órgão genital (KIN GERI), (perde-se 1/2 ponto, 01 ponto ou desclassificação).
11 - Atingir a parte frontal do joelho (KANSETSU GERI); (desclassificação e punição).
12 – Atingir com o punho fechado (soco) na coluna Vertebral – espinha dorsal (HAIGO KARA NO KOGEKI), (perde-se ½ ponto ou 01 ponto).
13 - Atingir o adversário caído; (TAORETA AITE HE NO KOGEKI) (perde-se 1/2 ponto, 01 ponto ou desclassificação).
14 - Se o árbitro central mandar parar (YAMÊ) e os oponentes continuar a lutar, os dois levarão faltas; (perde-se 1/2 ponto cada um).
15 - Ficar sem atacar; (perde-se 1/2 ponto).
16 - Fugir do combate ultrapassando a linha demarcatória da área de combate; (perde-se 1/2 ponto a cada saída ou a desclassificação).
17 – Aplicar chutes sem intenção, cair e demorar em levantar, fugir do combate (KAKENIGE), perde-se ½ ponto, 01 ponto ou desclassificação.
18 - Usar qualquer arma ou protetor brusco; (desclassificação).
19 - Discutir ou ofender alguém durante a luta será considerado falta grave, podendo até levar a perda do título conquistado no Campeonato;
20 - Agir de mau procedimento durante o Campeonato;
21 - Durante o intervalo de uma prorrogação não será permitido nenhum contato com outras pessoas, qualquer que seja o motivo;

22 – Quando um atleta é desclassificado (SHIKKAKU), ele não participará de nenhuma outra categoria ou de participação neste evento. Perde-se o direito a todas as categorias inscritas e a premiações.

DEFINIÇÃO DE NOCAUTE (IPPON)

- Golpe aplicado legalmente (chute, soco, cotovelada, shuto e outros), conseguindo de maneira eficiente à perda dos sentidos do oponente, e ou o mesmo permanecendo por 05 segundos imóveis.

DEFINIÇÃO DE NOCAUTE TÉCNICO (WAZA ARI)

- Golpe aplicado legalmente (chute, soco, cotovelada, shuto e outros), conseguindo de maneira eficiente à perda momentânea dos sentidos do oponente e recuperando-se em menos de 05 segundos.

Observação: A aplicada da rasteira (Ashi Barai – utilizando o teisoku), derrubando o adversário e aplicando rapidamente o soco sem tocar o adversário (Kimê Gedan Zuki) não é considerado Waza Ari, porém é considerado um golpe válido que somará aos pontos ao final do combate.

DECISÃO DOS ÁRBITROS

- Se durante o combate, não houver o nocaute (Ippon), nem Waza Ari, a decisão ficará, por conto dos juízes e do árbitro.
- O vencedor será quem somar no mínimo 03 pontos.
- A soma é feita de seguinte maneira:
- Arbitro central: 01 ponto
- Juiz lateral: 01 ponto X 04 auxiliares
- Total = 05 pontos

PRORROGAÇÃO

- Se não totalizar 03 pontos, na decisão dos Árbitros, poderá haver prorrogação (ENCHOSEN).
- Se acontecer 02 prorrogações e não haver decisão do árbitro e juízes, a decisão será por peso. Na categoria absoluto a diferença deverá ser acima de 10 Kg., nas categorias de divisão de peso, acima de 05 Kg., onde o atleta de menor peso será declarado o vencedor.

DESCONTOS DE PONTOS

Nas condições seguintes o competidor receberá diretamente redução de pontos:
- 02 vezes advertência (Chui Ni => 01 Genten Ichi)
- Quando o árbitro central decidir que o atleta propositalmente cometeu falta, ou várias vezes saiu da linha de marcação do tablado.
- Falta forte ou grave.
- Quando o árbitro e juízes decidirem que o atleta teve mau comportamento, com gestos ou palavras de baixo calão.
- Quando o atleta faltoso somar em um mesmo combate menos 02 pontos, será desclassificado.

DESCLASSIFICAÇÃO

Nas condições seguintes o atleta poderá ser desclassificado:
- Atingir a soma de menos 02 pontos em faltas (Genten Ni), em um mesmo combate.
- Durante o combate não obedecer ao comando do árbitro central e nem dos juízes laterais.
- Má conduta ou comportamento, desrespeito ou faltas.
- Durante a luta se os dois atletas não tomarem nenhuma iniciativa de combate por mais de 01 minuto, será considerado como desistência pelos dois atletas.
- Atraso na tolerância da chamada, ou não comparecimento.
- Quando for tocado por terceiros durante o tempo de combate, por qualquer motivo.

CONDIÇÕES GERAIS

- Fase Eliminatória – Não será permitido o uso de bandagens ou faixa nos pés, mãos e juntas, com ou sem esparadrapos.

- Após a Segunda Fase – o Chefe de Arbitragem ou a Equipe Médica Oficial do Campeonato poderá autorizar ou não o uso de bandagens, faixas ou esparadrapos.

JUIZ LATERAL OU ÁRBITRO AUXILIAR – FUKUSHIN

O juiz lateral deve sentar em cadeira no canto do Shiai Jo. Sua postura deve ser ereta e não encostar à costa no encosto da cadeira.

O fato é se precisar deslocar-se em virtude dos atletas estando lutando vierem em sua direção, ele (Fukushin) consegue levantar e empurrar a cadeira para trás, porém não perdendo a ação do combate. Poderá também retirar a cadeira evitando algum acidente por partes dos atletas vierem em sua direção.

Não deverá simplesmente sair de sua cadeira e deixar a mesma, podendo ocasionar algum acidente com os atletas tropeçando e podendo causar ferimentos.

Quando houver uma pausa para atendimento médico o juiz lateral deve enrolar as bandeirinhas, sendo a cor vermelha por fora e a branca internamente, colocando a sobre a sua coxa. Neste momento você pode relaxar um pouco, encostando suas costas no encosto da cadeira.

O juiz lateral deve estar portando um apito, pois em sua marcação é utilizando a bandeirinha e o apito como instrumento de trabalho.

O juiz lateral (Fukushin) que estiver voltado de frente para a mesa de autoridades deverá segurar a bandeirinha vermelha na mão direita e a bandeirinha branca na mão esquerda.

O juiz lateral (Fukushin) que estiver voltado de costa para a mesa de autoridades deverá segurar a bandeirinha vermelha na mão esquerda e a bandeirinha branca na mão direita.

Estas mudanças são necessárias para melhor visualização e acompanhamentos dos lutadores na visão do árbitro lateral.

MOVIMENTO DAS BANDEIRINHAS DO JUIZ LATERAL – FUKUSHIN

IPPON – AKA (Vermelho)

IPPON – SHIRO (Branco)

1 – **IPPON** (Nocaute) Levantar a bandeirinha para cima no sentido vertical, da cor do vencedor, braço estendido e apitar forte 01 vez. Movimento enérgico e preciso. Após retorne em Moroshite, que é a posição de ambas as mãos sobre o joelho e segurando as bandeirinhas.

WAZA ARI AKA (Vermelho)

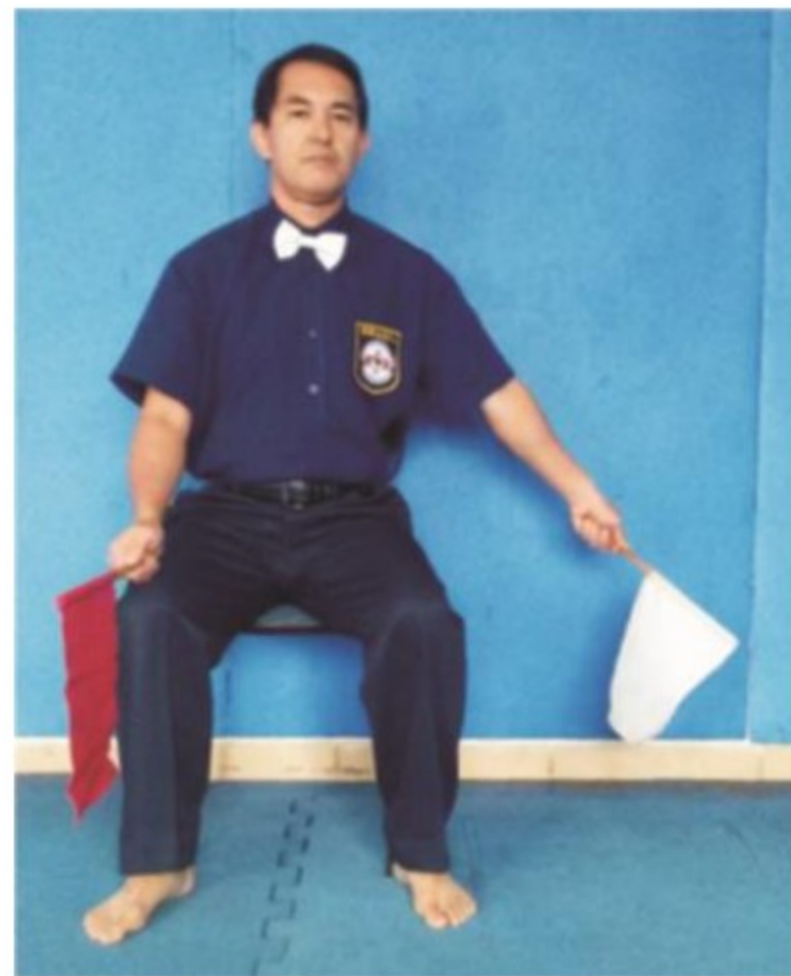
WAZA ARI SHIRO (Branco)

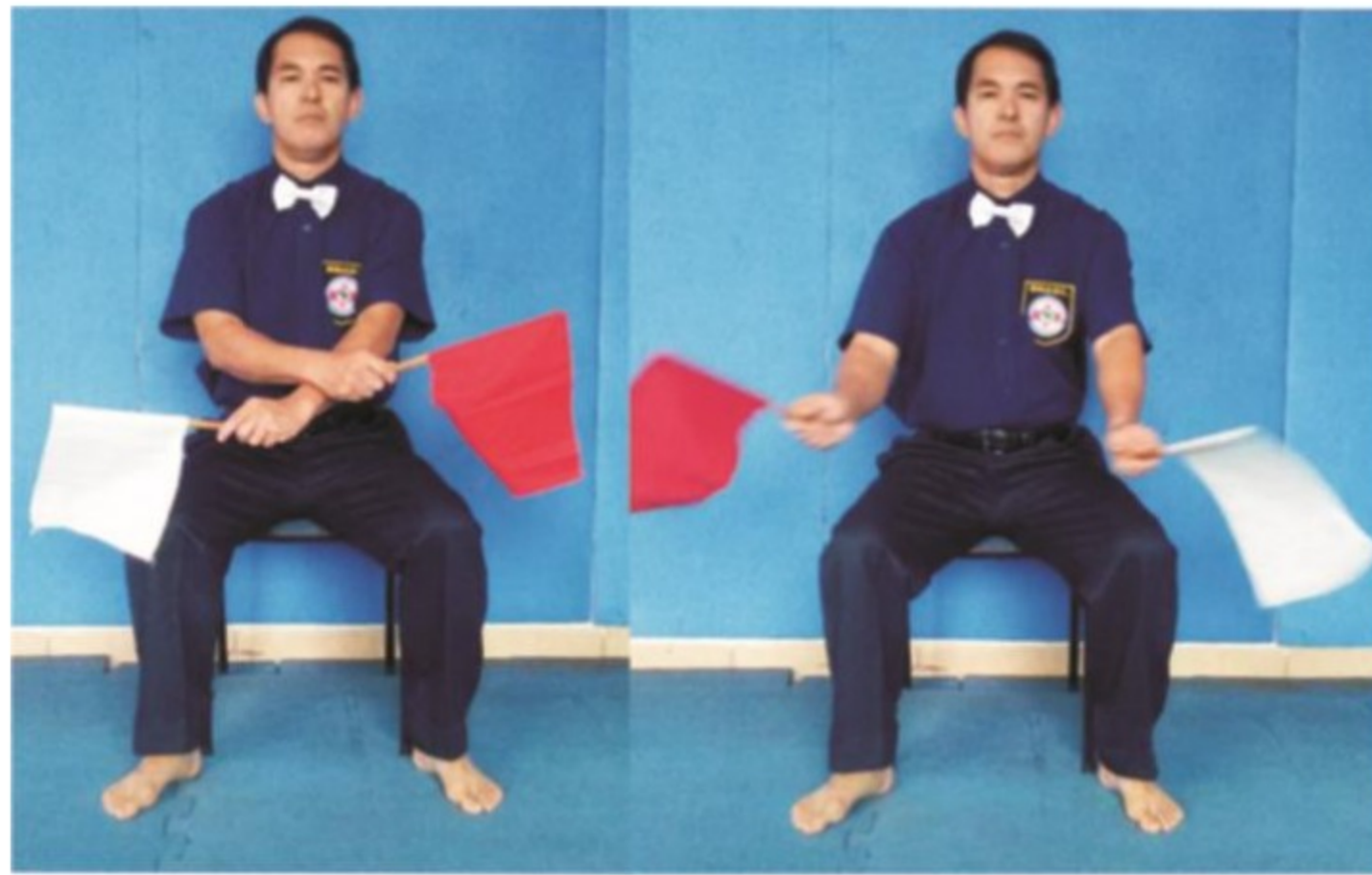
2 – **WAZA ARI** (Nocaute Técnico) Levantar a bandeirinha lateralmente na altura do ombro, da cor do vencedor, braço estendido e apitar forte 01 vez. Movimento enérgico e preciso, após a marcação volte ao Moroshite.

CHUI AKA (Vermelho)

CHUI SHIRO (Branco)

3 – **CHUI** (Faltas – Infração) – Levantar a bandeirinha lateralmente, acima do ombro, da cor de quem faz a infração, braço flexionado com movimento curto e repetitivo. A bandeirinha e agitada e com o apito forte, mas curto e varias vezes, após a marcação volte ao Moroshite.

JOGAI AKA
(Vermelho)

JOGAI SHIRO
(Branco)

4 – **JOGAI** (Fora da área de combate) – Indicar a bandeirinha baixa e lateralmente, apontando para a linha demarcatória. A cor da bandeirinha não precisa ser a da cor do atleta que esta fora da área de combate, e sim a bandeirinha que estiver próxima da linha demarcatória onde o atleta está saindo. O braço deve estar estendido e apitar forte 01 vez.

5 – **MITOMESU** (Não houve nada, não reconhecer) – Movimentar as bandeirinhas em frente ao corpo, com os braços estendidos e gestos repetitivos. Cruzando os braços, invertendo as posições nos cruzamentos, com apitos fortes e repetitivos. Após a marcação volte ao Moroshite.

6 – **MIEZU** - (Nada Vi - Não vi nada) Cruzar as bandeirinhas em frente ao rosto, cobrindo-o, demonstrando que por obstrução não viu nada, apitar 01 vez.

7 – **HIKIWAKE** (Empate)
Com os braços estendidos, cruzar os braços à frente próximos ao joelho, invertendo a posição das bandeirinhas. Apitar forte 01 vez.

8 – **WAZA ARI** depois IPPON – Levantar a bandeirinha lateralmente indicando Waza Ari e esperar 05 segundos. Se o atleta não levantar ou não tiver condição de lutar, levantar verticalmente a bandeirinha para Ippon.

WAZA ARI **IPPON**

9 – **WAZA ARI AWASSETE IPPON** – Marcar o segundo Waza Ari com a bandeirinha lateral, o árbitro central anuncia ***Waza Ari Awassete Ippon***, após este comando levantar a bandeirinha verticalmente para Ippon.

* Enquanto o árbitro central estiver fazendo a contagem ou decidindo, os juízes laterais deverão manter a marcação (decisão) de Ippon ou Waza Ari, empate, falta e outros até a marcação definitiva do árbitro central.

* Quando o árbitro central completar a marcação com o gesto, assim que ele abaixar o braço, às bandeirinhas deverão também abaixar, num movimento enérgico.

TERMOS TÉCNICOS USADOS PELA ARBITRAGEM

AKA - Vermelho
AWASSETE IPPON – Complementação ao nocaute completo
CHUÍ – Advertência - falta - penalizarão
CHUO NI MODOTTE – Voltar ao centro da área de combate
ENCHOSEN - Prorrogação
FUKUSHIN – Arbitro Auxiliar – Juiz Lateral
FUKUSHIN SHUGÔ – Reunião dos juízes e árbitro
FUSENSHO – Vencedor por ausência do adversário
FUSENPAI – Perdedor por ausência
GANMEN KOGEKI – Ataque ao rosto
GANMEN OUDA – Soco leve no rosto
GANMEN KYODA – Soco forte no rosto
GENTEN – Falta grave
GENTEN ICHI – Menos 01 ponto
GENTEN NI – Menos 02 pontos
HAIGO KARA NO KOGEKI – Acertar golpe na coluna vertebral
HAJIMÊ – Começar o combate
HANSOKU – Falta grave
HANSOKU GACHI – Vencedor por falta
HANSOKU MAKE – Perdedor por falta
HANTEI - Decisão
HANTEI OTORIMASU – Deem as suas decisões
HATA – Bandeirinha
HIKIWAKE - Empate
HIJI - Cotovelada
ICHI NI TSUITE – Posicionar-se
IKKAI SEN – Primeira fase
IPPON - Nocaute
IPPON GACHI – Vitória por nocaute
IPPON MAKE – Perdedor por nocaute
JINKAN - Tempo
JOGAI – Saída da área de combate
JONAI – Dentro da área de combate
JYU RYO KYU – Categoria peso pesado
KAKAE ou KAKAE KOMI - Agarrar
KAMAETE – Em posição

KEIRYO KYU – Categoria Peso Leve
KEI JYU RYO KYU – Categoria peso meio pesado
KESHO SEM – Combate final
KINTEKI KOGEKI – Ataque no genital
MAWATTE – Virar
MIEZU – Não vi nada
MITOMESU – Não foi nada, não considerar
NIKAI SEM - Segunda Fase
OTOGAI NI REI – Cumprimentar adversários
SANKAI SEM – Terceira Fase
SEIKEN – Punho fechado
SEIKEN OSHI – Empurrar com o punho fechado
SEM I SO SHYUTSU – Desistência (Sem vontade de lutar)
SHIAI – Competição
SHIAI KISOKU – Regulamento da competição
SHIAI JO – Área de competição
SHIRO - Branco
SHIKKAKU – Desclassificação
SHINPAN – Árbitro maior
SHIPPAI – Falhar
SHIRO – Branco
SHOMEN NI MUITE – Virar para frente
SHOMEN NI REI – Cumprimentar a frente
SHOTEI OSHI – Empurrar com a palma da mão
SUCHIN – Arbitro Principal – Árbitro central
SUCHIN NI REI – Cumprimentar o árbitro central
SHUTO – Faca da mão
SOKUTO – Faca do pé
TAORETA AITE HE NO KOGEKI – Acertar o adversário caído
TAIJO ou JO – Saída do tablado ou área de combate
TAIJU – Peso
TAIJU HANTEI – Decisão por peso
TAIKAI – Campeonato
TAIKO – Tambor
TAMESHIWARE – Quebramento
TAMESHIWARE HANTEI – Decisão por quebramento
TSUKAMI – Segurar
TSUZUKI – Cabeçada

WAZA ARI – Nocaute técnico
YAMÊ – Parar o combate
YUSEI GACHI – Vencedor por decisão dos juízes
YUSHO – Campeão
ZOKOO – Continuar

HANTEI – DECISÃO DOS JUIZES LATERAIS E CENTRAL

□	□	□	□	---------	Vitória de Shiro.
□	□	□	■	---------	Vitória de Shiro.
□	□	□	X	---------	Vitória de Shiro.
□	□	X	X	---------	Vitória de Shiro, ou empate, vai depender da decisão do árbitro central.
■	■	■	■	---------	Vitória de Aka.
■	■	■	□	---------	Vitória de Aka.
■	■	□	X	---------	Vitória de Aka ou empate vai depender da Decisão do árbitro central.
■	■	X	X	---------	Vitória de Aka, ou empate, vai depender da decisão do árbitro central.
X	X	X	X	---------	Empate.
□	X	X	■	---------	Empate.
□	□	■	■	---------	Empate, Vitória de Shiro ou Aka; vai depender da decisão do árbitro central.
□	X	X	X	---------	Empate.
□	□	□	X	---------	Vitória de Shiro.
■	■	■	X	---------	Vitória de Aka.

REPRESENTAÇÃO:

□ SHIRO (Branco) ■ AKA (Vermelho) X HIKIWAKE (Empate)

TERMINOLOGIAS USADAS ANTES DO COMBATE

SHIRO – Atleta de Faixa branca na cintura é o primeiro a adentrar ao Shiai Jo e deve posicionar do lado esquerdo do árbitro central.
AKA – Atleta de Faixa Branca na cintura é o segundo a adentrar ao Shiai Jo e deve posicionar do lado direito árbitro central.
KIKEN – Quando da ausência do atleta.
SHOMEN NI REI – Cumprimento a autoridades, ou a mesa Organizadora.
SUCHIN NI REI – Cumprimento ao árbitro central.
OTOGAI NI REI – Cumprimento ao adversário.
KAMAETE – Preparar posição de combate.
HAJIME – Começar.

TERMINOLOGIAS USADAS DURANTE O COMBATE

YAME – Parar o combate (Stop).
KAMAETE – Em posição de luta novamente.
ZOKOO – Recomeçar.
IPPON – Nocaute
WAZA ARI – Nocaute Técnico
AWASSETE IPPON – Soma de dois Waza Ari (Nocaute Técnico) durante o mesmo combate.

* O Arbitro Principal quando for anunciar um acontecimento ou vitória, precisa primeiro identificar o golpe que acusou e apontar para o lado do atleta, da qual concederá os pontos.

* Exemplo – Aka Chudan Mawashi Geri – Waza Ari. Vermelho chute circular no abdômen – nocaute técnico.

* Exemplo – Shiro Ushiro Mawashi Geri Ippon – Branco chute giratório com o calcanhar, nocaute.

- Quando ocorrer a segunda marcação de Waza Ari (Nocaute Técnico), deverá proceder do mesmo modo. Demonstrar o golpe aplicado e apontar para o lado, da qual concedera os pontos.

* Exemplo – Shiro Chudan Zuki – Waza Ari – Awassete Ippon. Branco soco no estomago, nocaute técnico, consequentemente ponto completo.

TERMINOLOGIAS DAS FALTAS

GANMEN KOGEKI – Ataque ao rosto em geral com o punho ou parte do braço.
GANMEN ZUKI – Soco no rosto.
GANMEN OUDA – Soco leve no rosto.
GANMEN KYODA – Soco forte no rosto.
TSUKAMI – Segurar, Agarrar.
SHOTEI OSHI – Empurrar com a palma da mão.
SEIKEN OSHI – Empurrar com a mão fechada (Seiken).
KINTEKI KOGEKI – Chute no Ponto Vital.
ZUTSUKI – Cabeçada.
KAKAE KOMI – Prender partes do corpo, braço ou perna.
CHUI ICHI – Primeira penalização, falta, descontar ½ ponto.
CHUI NI – Segunda penalização, falta, descontar ½ ponto, totalizando 01 ponto.
GENTEN ICHI - Primeira penalização grave, descontar 01 ponto.
GENTEN NI – Segunda penalização grave, descontar 01 ponto, totalizando 02 pontos negativos e consequentemente a desclassificação do adversário.
SHIKAKKU – Desclassificação, punição.
JOGAI – Fora da área de combate.
SHUTO KAKE – Usar a palma da mão para ajustar o golpe aplicado.
KAKE NIGE – Fugir do combate.
HAIGO KARA NO KOGEKI - Atingir golpe na coluna Vertebral
TAORETA AITE HE NO KOGEKI - Atingir o adversário caído

* O Árbitro central tem que marcar e avisar que tipo de falta foi cometido, para que o público, o mesário, a Comissão Organizadora, enfim todos saibam realmente o que aconteceu. Através de o gesto indicar para o lado, quem foi que cometeu, Shiro ou Aka.
* Exemplo: Aka Tsukami – Chui Ichi. Vermelho segurando, descontar ½ ponto.
* Exemplo: Shiro Jodan Zuki – Genten Ichi. Branco soco no rosto, descontar 01 ponto.
- Quando o atleta cometer a segunda advertência, automaticamente completará menos 01 ponto. Então deve proceder do mesmo modo, mostra a infração, aponta para o atleta e comunica a penalidade.

* Exemplo: Aka Tsukami – Chui Ni = Genten Ichi. Vermelho segurando, segunda infração, que é igual a menos 01 ponto.
- Quando o árbitro central estiver comunicando, ou advertindo sobre uma falta; o atleta deve aceitar e obedecer, deverá responder OSU!
- O gesto de infração aplicado pelo árbitro central, se for CHUI, devera colocar o dedo indicador em riste, estender o braço e apontar para abdômen ou peito do atleta.
- O gesto de infração aplicado pelo arbitro principal, se for GENTEN, deverá colocar o dedo indicador em riste, estender o braço e apontar para o rosto do atleta.

TERMINOLOGIA APÓS O COMBATE

YAME – Parar o combate (Stop).
SHOMEN NI MUITE – Postura e olhar para frente.
HANTEI OTORIMASU – HANTEI – Por favor, árbitros deem suas decisões!
ICHI – Um
NI - Dois
SAN – Três
XI – Quatro
SUCHIN – AKA / SHIRO / HIKIWAKE – Comigo – Vermelho / Branco / Empate.
AKA ICHI / SHIRO ICHI – NI / HIKIWAKE ICHI – SUCHIN – HIKIWAKE - Vermelho um / Branco – um – dois / Empate um – comigo – empate.
HIKIWAKE – Empate
ENCHOSEN – Prorrogação
AKUSHU – Cumprimento com aperto de mãos
KATAZUKERU – Afastar e sair da área de combate.

* A Contagem Final do Arbitro Principal devera ser do menor para o maior.

* Exemplo – Aka Ichi / Shiro Ichi / Hikiwake Ichi, Ni, Suchin / Hikiwake – Vermelho Um / Branco Um / Empate Um, Dois, Comigo / Empate.

* A contagem final deverá ser com o braço direito.

* Exemplo – Ichi, Ni, San, Xi, Go ou Suchin.

QUEBRAMENTOS – TAMESHIWARE

- O chefe de arbitragem precisa verificar e confirmar todos os materiais, dentro do que determina o regulamento internacional do Kyokushinkaikan.
- O atleta deverá quebrar o mínimo de 03 tábuas (número obrigatório).
- Na primeira tentativa pode colocar quantas tábuas desejar quebrar.
- Se falhar, na segunda tentativa poderá colocar somente 03 tábuas (quantidade obrigatória).
- A tentativa é para um golpe único e direto.
- Os atletas deverão fazer o quebramento em 04 modalidades de golpes, na seguinte ordem: SEIKEN (Mão Fechada), SOKUTO (Faca do Pé), HIJI (Cotovelo), SHUTO (Faca da Mão).

**TAMESHIWARE
SEIKEN**

**TAMESHIWARE
SOKUTO**

TAMESHIWARE HIJI

TAMESHIWARE SHUTO

- A pontuação é formada pela quantidade (número) de tábuas quebradas.
- A geral dos pontos é a soma dos 04 (Quatro) golpes aplicados.
- Se sobrar uma tábua, ou seja, não teve o êxito total no quebramento, é considerada Falha. Sendo considerada falha terá que fazer um novo quebramento, agora com a quantidade mínima exigida que seja de 03 tábuas. Se novamente houver Falha, será então considerada ZERADA (Ponto Zero), nesta modalidade de golpe do tameshiware.
- Para o tameshiware é definido um local pré-determinado, seguindo uma ordem, não podendo ser mudado a critério do atleta. O material usado como base das tábuas para quebramento é o bloco de concreto (cimento). Se for necessária a mudança do local, ou posição para quebramento precisa a autorização do Chefe de Arbitragem.
- O atleta que fizer o teste do tameshiware não pode tocar em nada (tábuas, blocos), a arrumação é feita pelos ajudantes e equipe de staff. Se o árbitro central autorizar poderá colocar um pano fino, em cima de tábuas.
- O quebramento é comandado pelo árbitro central. O limite de tempo para quebramento é de 02 minutos, se não conseguir dentro do limite é considerada falha, ponto zero.

TERMOS USADOS PELO ARBITRO PRINCIPAL PARA O TAMESHIWARE

1 – Shomen Ni Rei – Cumprimentar a frente.
2 – Mawate Rei – Virar para traz e cumprimentar.
3 - Ichi Ni Tsuite – Posicionar-se no lugar e medir distancia para quebrar
4 – Kamaete – Posicionar-se para quebrar
5 – Hajime – Começar a quebrar.

* Quem conseguir o êxito no quebramento o árbitro central ordena que fique sentado com as pernas cruzadas. SUWATE – Sentar

* Quem não conseguiu ter êxito no quebramento o árbitro central ordena que fique de pé. SONO MAMA TATTE – Fique em pé.

ANUNCIO DO RESULTADO DO TAMESHIWARE

KANTSUI – Conseguiu quebrar completamente
SHIPPAI – Não conseguiu quebrar (Falhou)

COMO O ARBITRO PRINCIPAL DEVERA ANUNCIAR
Zeken (Nº das costas do atleta) + nº de tabuas quebradas e Kantsui.
Exemplo – Zeken Goban, Gomai, Kantsui - Atleta nº 5 – conseguiu quebrar 05 tabuas.

SE O ATLETA FALHAR DEVERA ANUNCIAR
Zeken Goban Shippai – Atleta nº 5 falhou.

* O anuncio inicia do numero menor ao maior, numero das costas do atleta.
* Quando as tabuas apenas trincarem, não dobrando no mínimo 90º e não dividindo em 02 partes, não será considerada quebrada.

ORDEM DE RECLAMAÇÃO DO RESULTADO DA DECISÃO

- O resultado é decidido e considerado válido quando aceito pelo *Árbitro Máximo, Vice Árbitro Máximo e Chefe de Árbitros*.

- Em caso de decisão duvidosa feita pelo *Árbitro Central*, a comissão irá analisar o motivo da reclamação e poderá mudar da forma correta, se assim concordarem.

- Se não houver concordância da decisão do *Árbitro Central*, após o término do combate; de forma urgente, a reclamação deverá ser levada ao conhecimento do Chefe dos Árbitros.

- O *Chefe dos Árbitros* quando receber a reclamação do atleta é obrigatório comunicar o *Árbitro Máximo, Vice Árbitro Máximo*, onde os três fazem uma reunião para dar o veredicto. O resultado será comunicado ao atleta reclamante, no instante do término da reunião.

- Esta decisão é final, não cabendo outra reclamação após esta decisão.

MOTIVO

Realizar Campeonatos dentro das regras da Organização Internacional de Karate Kyokushinkaikan e da Confederação Brasileira de Kyokushinkaikan Karate,

OBJETIVO

1 – Divulgar o Karate Kyokushinkaikan
2 – Aumentar o intercâmbio entre as filiais nacionais e ou internacionais.
3 – Aumentar o nível técnico do Karate Kyokushinkaikan em todos os âmbitos, seja em competição, seja em arbitragem, seja em organização.
4 – Aumentar o entendimento e o diálogo entre diferentes nacionalidades, independente da cultura, religião, pensamento e raça, dentro dos praticantes do Karate Kyokushinkaikan.
5 – Dar oportunidades para que todos os alunos e praticantes possam participar.
6 – Desenvolver entre os atletas o interesse de participação e fazer com que se avaliem e se valorizem.
7 – Aumentar o seu status, perante o quadro internacional.

ARBITRAGENS (SHINPAN-IN)

Compõem o quadro de arbitragem:
1 – Árbitro Máximo (Saiko Shinpan Cho)
2 – Vice Árbitro Máximo (Saiko Fuku Shinpan Cho)
3 – Chefe de Arbitragem (Shinpan Cho)
4 – Árbitro Central (Suchin)
5 – Juiz Lateral ou Árbitro Auxiliar (Fukushin)

RESPONSABILIDADES

1 – Todos os árbitros e juízes quando atuarem em campeonatos, deverão decidir honestamente e corretamente. Isto é dar aos atletas as mesmas chances e condições, ser justo.

2 – Todos os árbitros e juízes deverão ser imparciais em seus julgamentos, mesmo quando for de seu País ou de sua academia, agir sempre correto e com responsabilidade.
3 – Não seguindo as normas de conduta, perderá o direito de fazer parte do quadro de árbitros e juízes desta organização.
4 – Todos os árbitros e juízes deverão ser corretos, imparciais, justo, honestos e colaborar para manter o nível, nos julgamentos e nas decisões dos combates.
5 – Todos devem ter consciência que se houver falha, todos sairão perdendo e o nível do Kyokushinkaikan descerá. Se todos crescerem a organização também crescerá.
6 – A Organização é um conjunto e todos dever estar ciente disso. A Organização crescerá em conjunto com aqueles que buscam as melhorias; e não para aqueles que somente criticam e não fazem nada por ela.
7 – Não colocar motivos pessoais em seus julgamentos, como inveja, raiva, descontentamentos, etc., pois isso irá prejudicar o nível de arbitragens.
8 – Decisão Final, posturas e atitudes dos árbitros e juízes no andamento do Campeonato, tem grande influencia no progresso da Organização.
9 – Toda a arbitragem deve sempre agir com exatidão, ser rápido, ser rigoroso e correto, dando bom exemplo nos julgamentos, evitando reclamações ou exigências por parte do árbitro superior.

DOS CARGOS

1 – ARBITRO MÁXIMO (SAIKO SHIPAN CHO)

- É a autoridade máxima dentro do campeonato. Nas reclamações dos atletas ele pode analisar, discutir, considerar, verificar e deliberar em qualquer situação. Podendo até mudar a decisão do árbitro central, em casos de decisão duvidosa, ou pode mandar prorrogar o tempo fora do regulamento.

2 – VICE ÁRBITRO MÁXIMO (SAIKO FUKU SHINPAN CHO)

- É o segundo da hierarquia.
- O presidente da Comissão Organizadora poderá indicar até dois vices árbitros Máximos.

- O vice-árbitro máximo, tem poderes de analisar, discutir, considerar, verificar e deliberar, substituindo o árbitro máximo em seu pedido de ausência momentânea.
- Se tiver autorização do árbitro máximo, em qualquer momento pode mudar a decisão de árbitro central.

3 – CHEFE DE ÁRBITROS (Principal e Auxiliar) – SHINPAN CHO

- Tem a função de orientar o árbitro principal (Central) e os árbitros auxiliares (laterais), com a responsabilidade para que não haja falha em cumprir funções.
- Montar grupo de árbitros, orientar e programar suas funções.
- Antes do evento, realizar cursos para saber o nível dos árbitros, se tem ou não a capacidade de arbitrar.
- Deste grupo se algum árbitro e juiz não estiver no nível ou capacitado para arbitrar, ou for atuar em benefício próprio, o chefe de árbitro pode pedir a sua substituição.
- Se o árbitro principal estiver tomando decisões erradas e houver reclamações de suas decisões; o chefe dos árbitros, juntamente com o árbitro máximo e vice-árbitro máximo, poderão analisar e determinar a suspensão ou substituição do mesmo.
- O chefe dos árbitros (Shinpan Cho) por ordem do árbitro máximo, em qualquer momento, quando necessário e de forma correta pode modificar a decisão e ainda mesmo fora do que determina o regulamento, pode pedir prorrogação, quantas vezes achar necessário.

4 – ÁRBITRO CENTRAL (SUCHIN)

- É o líder da equipe que atuará em determinado combate e responsável pela área de competição, atletas e árbitros auxiliares.
- Tem a responsabilidade de orientar na entrada e saída do tablado, e de seu comportamento perante este.
- Tem a responsabilidade na segurança e relacionamento dos atletas.
- O árbitro principal é quem determina o início e o término do combate; e solicita aos árbitros auxiliares sua decisão.
- Tem o poder de confirmar o resultado do combate.
- Durante o combate, se algum árbitro auxiliar solicitar para tomar uma decisão, o árbitro principal pode solicitar uma reunião para dar o parecer.

- O árbitro principal tem ligação direta com o Chefe dos Árbitros e tem a obrigação de relatar ou comunicar qualquer acontecimento.

5 – ÁRBITRO AUXILIAR – JUIZ LATERAL (FUKUSHIN)

- A posição do árbitro auxiliar é posicionar em cada canto do Shiai Jo e tem a obrigação direta em decidir os combates. O árbitro auxiliar tem a responsabilidade direta com o árbitro central, pois é a partir das decisões dos árbitros auxiliares que o árbitro central poderá confirmar ou não.
- O chefe dos árbitros poderá exigir qualquer orientação e cobrar decisões sobre eventualidades que acontecer, diretamente dos árbitros auxiliares.

6 – AS VESTIMENTAS DOS ÁRBITROS

- Todos os árbitros deverão estar uniformizados, com as cores que determinarão o nível de cada árbitro ou juiz.

Para o árbitro auxiliar,
ou seja, o juiz lateral o
uniforme será:
calça social preta
ou azul marinho,
camisa social branca,
bordado no peito,
gravata preta.

Para o árbitro central
nível nacional,
o uniforme será:
calça social preta
ou azul marinho,
camisa social azul
marinho,
bordado no peito,
gravata branca.

Para o árbitro central
nível internacional,
o uniforme será:
calça social
azul marinho,
camisa social
azul royal,
bordado no peito,
gravata borboleta
branca.

Compõem ainda
vestimenta:
terno azul marinho
ou preto,
bordado brasão
no bolso ou no
peitoral
do lado esquerdo,
sapato preto,
meias pretas.

7 – JURAMENTOS DOS ÁRBITROS KYOKUSHINKAIKAN

Como árbitro e juiz prometo colocar minha profissão a serviço do Karatê brasileiro e proteger a integridade física de todos os lutadores.
Meu trabalho se baseia nos princípios da qualidade técnica e do rigor ético.
Por meio do meu exercício profissional, agirei com justiça e imparcialidade em todos os meus julgamentos.
Portanto,
Prometo ser leal ao Kyokushinkaikan e aos meus companheiros para o desenvolvimento, crescimento da arbitragem e do esporte em nosso País.

8 – CERTIFICAÇÃO INTERNACIONAL

Somente o árbitro central nível nacional que estiver atuando regularmente e com boas condições técnicas poderão tornar-se árbitro internacional. Para isso é necessário obter a certificação através da solicitação ante a Honbu Dojô do Japão através do Shihan Nagata que é o representante oficial.

I.K.O. MATSUSHIMA

CERTIFICATE

NO. 0091

José Koei Nagata

BRASIL

Whereas having successfully completed the karate tournament officials course as prescribed by Kyokushin Karate standards is hereby honoured with the official rank of International Karate Referee by the President of the International Karate Organisation Kyokushin Kaikan, hereafter promising to improve physically, spiritually and morally through the daily study of the this martial art.

awarded at
This 15th day of Mar. 2007

President
Yoshikazu Matsushima

International Karate Organization Kyokushinkaikan
I.K.O. Matsushima Honbu

第〇〇九一號

免許証

ジョゼ弘栄 長田 殿

東方古傳日本空手道修業ニ心魂ヲ盡シ
理業共ニ大ニ顯シ極眞ノ道ニ達セル者也
依テ此處ニ主審 資格ヲ免許ス

二〇〇七年三月十五日

国際空手道連盟
極真会館
代表 松島良一

CURSO DE ARBITRAGEM EM KUMITE KYOKUSHINKAIKAN

Elaborado pelo Shihan José Koei Nagata
em Sorocaba/SP 18 de Junho de 2022.

CURSO DE ARBITRAGEM EM KATA KYOKUSHINKAIKAN

KATA NO KYOKUSHINKAIKAN KARATE

O Kata é uma coreografia de ataque, defesa e contra-ataque realizado em diversas direções e em diferentes posicionamentos. Porém muitas vezes realizado somente como uma parte do treinamento obrigatório do Karate Kyokushinkaikan.
Mas o Kata é muito mais que uma coreografia e sim uma transmissão da cultura milenar japonesa e a essência de seu criador.
O Karate Kyokushinkaikan foi desenvolvido pelo Sosai Masutatsu Oyama, que treinou os estilos: Shotokan e Goju Ryu e ao fundi-los criou-se o Kata do Karate Kyokushinkaikan.
No Kyokushinkaikan podemos ver a similaridade na execução do Kata, porém Sosai Oyama fez modificações próprias. Então o Karate Kyokushinkaikan tem particularidades na execução do Kata, sendo diferenciados em alguns aspectos de acordo com o pensamento do Sosai Oyama. Ao executar o Kata preservamos a cultura, a técnica e o pensamento de seu mentor.

Uma das técnicas diferenciadas é o ***Shuto Mawashi Uke***, que é um bloqueio idealizado pelo Sosai Oyama, sendo este realizado somente no estilo Kyokushinkaikan. Então ao ver ou executar este movimento num Kata, você notará que esta linhagem pertence a Kyokushinkaikan.

MODERNIDADE AO EXECUTAR O KATA KYOKUSHINKAIKAN

Ao executar o Kata Kyokushinkaikan você deve com as qualidades técnicas, físicas e mentais, sendo esta transmitida em partes:
1 – Primeiramente a técnica em si: como executar o golpe e posteriormente colocar força, velocidade e Kimê.
2 – Embuzen que é o diagrama do Kata, onde você deverá saber qual o deslocamento e direção, além da postura que deverá executar.
3 – Hyoshi – Tempo de execução do Kata. Cada Kata tem um ritmo e um tempo certo para execução.
4 – Kiai – Executado em conjunto com o golpe, deve direcionar a energia.
5 – Maai – Distância entre os praticantes. Você deve ter a noção do espaço que utilizará assim como do seu companheiro à direita e a esquerda, para que não se choquem e possa te atrapalhar ou o outro.
6 – Kokyu – É a execução e o domínio da respiração para que oxigene o corpo e o cérebro.
7 – Chakugan – é o olhar penetrante que direcionará a execução correta da movimentação assim como o sentido do Kata.
8 – Zanshin é o espírito de alerta que contribuirá no desenvolvimento e compreensão das técnicas de combate.
Todas estas qualidade fará você compreender o que é o Kata, não sendo simplesmente movimentos sem contextos e difícil de compreender.
Com a prática do Kata você desenvolverá a "***Percepção Sensorial***", ou seja, você deverá ter a visão geral e de todos, do espaço que ocupará, dos deslocamentos, do espaço que o aluno necessitará e da técnica que ele executará.
Em todas as modalidades da estratégia, é necessário manter a postura de combate na vida diária e tornar a postura corporal na vida diária a postura do combate.
O olhar deve ser abrangente e amplo. Esse é o olhar duplo, que inclui a Percepção e a visão. A Percepção é forte e a visão é fraca.
Na estratégia é importante ver as coisas distantes como próximas e olhar de longe as coisas próximas. É necessário ser capaz de olhar para os dois lados sem mover os olhos.
Treinar o Kata corretamente trará todos estes benefícios contribuindo no desenvolvimento do seu Karate Kyokushinkaikan, Defesa Pessoal, assim como o bem estar físico e mental.

O QUE É KATA

A palavra Kata significa literalmente forma, molde ou modelo. Originalmente os Kata foram desenvolvidos como um conjunto de técnicas para transmitir os ensinamentos de uma determinada escola de artes marciais aos praticantes destas disciplinas. Desde sua criação sempre foram transmitidos de geração em geração.

Cada Kata é composto por técnicas de defesas, técnicas de ataques, deslocamentos, esquivas, etc... simulando um combate contra múltiplos adversários imaginários.

O desempenho de um Kata requer:

1 - Vigor nos movimentos;
2 - Foco de atenção;
3 - Ritmo (cadência);
4 - Postura;
5 - Equilíbrio;
6 - Respiração apropriada;
7 - Intensidade;
8 - Zanshin (espírito de combate);
9 - Compreensão dos movimentos (Bunkai).
10 – Dôgi limpo, sem rasgos e passado (pelo menos não muito amassado);
11 – Dôgi sem dobras tanto na manga quanto na calça.
12 – Manga da blusa do Dôgi não pode ultrapassar o meio do antebraço, assim como a calça ultrapassar na altura da canela. Não pode ser curta.
13 - Faixa frouxa na cintura e com diferente comprimento;
14 – Uso de tornozeleiras (tanto branca como coloridas)
15 – Cabelo preso de modo que não atrapalhe a sua visão e a visão dos árbitros.
16 – Se vestir camiseta por baixo do dogi, usar de cor branca e sem logos.
17 – As amarras do Dôgi (Himo) devem estar bem presas e escondidas dentro do Dôgi. Não devem estar à mostra ou desamarradas.

Além disso, quando se executa um Kata é necessário expressar sua leveza e suas características, mantendo sempre a forma de origem, tudo isso desenvolvido precisamente como se estivesse no campo de batalha, lutando pela sobrevivência.

Cada movimento dentro de um Kata tem uma aplicação específica, porém podem existir variações ou diferentes formas para interpretar e analisar os diversos movimentos e as variações das técnicas (Giho no Henka); é fundamental ensinar ao praticante a raciocinar sobre as diversas possibilidades de aplicação (Bunkai).

Todos os Kata possuem um nome próprio que normalmente são originários de lugares, elementos da natureza, nomes de seus criadores, nomes de animais, características do Kata e ou números influenciados pelo Zen Bukkyō (Zen Budismo).

No estilo Kyokushinkaikan, os nomes originais dos Kata foram modificados por seu fundador, Sosai Masutatsu Oyama, que foi influenciado pelo Shotokan e pelo Goju Ryu, sendo assim uma variação destes dois estilos.

REGRAS DE COMPETIÇÃO DE KATA

ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KATA

1. A área de competição deverá ser plana e sem obstáculos.
2. A área de competição deverá ter tamanho suficiente que permita a execução ininterrupta do Kata.

Explicação:

I. *Para uma execução correta do Kata é necessária uma superfície lisa e estável. Normalmente as áreas de competição de Kumite são suficientes.*
II. *Pode ser encima de tatames de E.V.A., porém deve ser analisados se todos estão no mesmo nível e uniformes, sem buracos e obstáculos de encaixe.*
III. *Pode ser em áreas como quadra sintética, de madeira, etc. desde que limpa e sem poeiras ou detritos.*

UNIFORME OFICIAL

1. Os participantes, árbitro e juízes devem estar vestidos devidamente uniformizados para participar de uma competição oficial.
2. Alguém que não cumpra esta regulamentação deverá ser dispensado.

3. Os atletas deverão trajar Dôgi impecavelmente limpos, na cor branca, de dimensões compatíveis com o seu tamanho, sem nenhum tipo de patrocínio no Dôgi. Só é permitida a logomarca da Kyokushinkaikan no peito esquerdo, nas costas o nome do estilo em japonês e em português, emblema da Confederação na manga esquerda e emblema da Federação estadual na manga direita.

4. O árbitro dará 1 minuto para a troca de Dôgi que julgar inadequado (sujo, rasgado, grande ou pequeno, não condizente com o Karate Kyokushinkaikan, etc.).

Explicação:

I. O *casaco do* Dôgi *não deverá ser tirado durante a execução do Kata.*
II. *Os participantes que se apresentem equipados incorretamente, terão um minuto para corrigir o erro.*
III. *Não deve ter patrocínio no Dôgi, por ter "poluição visual" e prejudicar a desempenho visual do mesmo. Se você conquistar a classificação, você pode usar o dogi com patrocínio e tirar uma foto com o mesmo.*

VESTIMENTA CORRETA **VESTIMENTA INCORRETA**

ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO DE KATA POR BANDEIRADAS (KOHAKU)

1. A competição de Kata divide-se em prova por equipes e prova individual. As provas de equipe consistem em encontros entre equipes de três competidores. Cada equipe é exclusivamente masculina, ou exclusivamente feminina. A prova individual de Kata consiste no desempenho individual do Kata, separadamente, nas divisões masculina e feminina, ou conforme a competição mista.
2. Na Competição de Kata, aplicar-se-á o sistema de eliminatória simples.
3. Durante a competição os participantes deverão executar o Kata obrigatório ("SHITEI"). Os Kata a desempenhar deverão estar de acordo com a escola de Karate IKO Matsushima.
4. Na execução do Kata SHITEI não se permitem mudança de regra, executando o Kata obrigatório.
5. A mesa de controle deverá ser notificada da escolha do Kata antes de cada eliminatória.
6. Os competidores deverão desempenhar um Kata diferente em cada eliminatória. Uma vez determinado o Kata não poderá ser realizado outro.

Explicação

I. *O número e tipo de Kata requeridos ficam dependentes do número de competidores ou equipas participantes, tal como definido na tabela seguinte. "Byes" contam como competidores ou equipes.*

O QUADRO DE JUÍZES

1. O quadro de três ou cinco Juízes para cada área é designado pelo Conselho de Arbitragem ou pelo Chefe de Kata.
2. Os Juízes do quadro de Kata não podem ter a mesma nacionalidade da dos participantes nos torneios internacionais ou a mesma associação nas provas regionais e nacionais.
3. Serão também designados Oficiais de Mesa (anotadores, cronometrista e anunciador).

4. Somente podem participar do quadro de árbitros os faixas pretas devidamente filiados e uniformizados, maiores de idade, habilitados no curso de árbitro pela Confederação.
5. Árbitros devem sentar-se nos cantos da área de execução, proporcionando uma melhor visão e ângulos diferentes.

Explicação

I. *O Juiz Chefe de Kata sentar-se-á junto ao perímetro da área de competição de frente para o(s) competidor(es). Os outros dois Juízes sentar-se-ão no canto esquerdo e o outro no canto direito,*

II. *Quando houver juízes de Arbitragem suficientes para permitir neutralidade de nacionalidades e de escolas de Karate podem ser utilizados cinco Juízes. No caso da utilização de cinco juízes, o Juiz Chefe sentar-se-á junto ao perímetro da área de competição de frente para o(s) competidore(s) e os outros quatro em cada canto da área de competição.*

III. *Todos os juízes terão uma bandeira vermelha e uma branca (no sistema de bandeiras) ou, prancheta com numeração (sistema de pontuação).*

CRITÉRIOS PARA DECISÃO

1. O Kata deve ser desempenhado com competência, e deve demonstrar uma clara compreensão dos princípios tradicionais nele contidos. Na avaliação do desempenho dos competidores Individuais ou em Equipe, os Juízes deverão observar:

a. Uma demonstração realística do significado do Kata.
b. Bom *timing*, ritmo, velocidade, equilíbrio, e foco correto da potência (KIME).
c. Utilização correta e apropriada da respiração, ajudando à demonstração do KIME.
d. Correto foco da atenção (CHAKUGAN) e concentração.
e. Posições corretas (DACHI) com a adequada tensão nas pernas, e as plantas dos pés completamente apoiadas no solo.
f. Adequada tensão no abdômen (HARA), sem movimentos oscilatório vertical do quadril durante os deslocamentos.
g. Forma correta (KIHON) referente ao estilo praticado.

h. O desempenho deve também ser avaliado tendo em conta outros pormenores tais como o nível de dificuldade do Kata executado.
i. Execução do KIAI no momento certo do Kata.
j. Execução da respiração correta no Kata.
l. Execução do IBUKI correto no Kata.

2. O competidor que variar o Kata SHITEI será desclassificado.

3. O competidor que pare durante a execução de Kata SHITEI, ou que execute um Kata diferente do anunciado ou designado à mesa, será desclassificado.

4. O Competidor que execute um Kata que não tenha na lista ou que repita a execução de um Kata será desclassificado.

Explicação:

I. *A execução de um Kata não é uma dança ou um desempenho teatral. Tem que conter os valores e princípios tradicionais. Terá que ser real em termos de combate e deve demonstrar concentração, potência e potencial de impacto nas técnicas utilizadas. Deve demonstrar força, potência, e velocidade – bem como graça, ritmo e equilíbrio.*
II. *Em Kata por Equipe, os três elementos devem começar o Kata, virados na mesma direção e de frente para o Juiz Chefe.*
III. *Os membros da equipe devem demonstrar competência em todos os aspectos no desempenho do Kata, bem como sincronização.*
IV. *Comandos para começar ou parar o desempenho, bater com os pés no chão, bater no peito, nos braços, ou no Dôgi, assim como uma expiração inadequada, são exemplos de estímulos externos e devem ser levados em conta pelos Juízes na sua tomada de decisão.*

O DECORRER DA COMPETIÇÃO

1. Dependendo do evento os dois atletas executarão o Kata ao mesmo tempo. Os participantes devem responder à chamada, usando um deles uma faixa vermelha (AKA), e o outro um faixa branca (SHIRO), e devem alinhar no perímetro da área de competição, de frente para o Juiz Chefe. Depois da saudação ao quadro de arbitragem, ambos se

posicionarão em Fudo Dachi cada um em sua parte da área de combate (Shiai Jo). Ao soar o apito do árbitro central, dará o início a execução do Kata. Ao terminar a sua execução, ambos devem aguardar os dois juntos ao perímetro da área de competição pela decisão da bandeirada.

2. Se o Kata não estiver conforme com as Regras, ou se houver alguma irregularidade, o Juiz Chefe poderá chamar os Juízes a fim de chegarem a uma decisão.
3. Se um dos participantes for desclassificado, o Juiz Chefe cruzará e descruzará as bandeiras (tal como o sinal de Mitomesu no Kumite).
4. No final da categoria, deverão classificar os dois atletas que farão a final do evento. A apresentação será individual. Os participantes devem responder à chamada, usando um deles uma faixa vermelha (AKA), e o outro um faixa branca (SHIRO), e devem alinhar no perímetro da área de competição, de frente para o Juiz Chefe. Depois da saudação ao quadro dos juízes, SHIRO recuará saindo da área de competição. Depois de entrar para o ponto de início do Kata e de anunciar claramente o nome do Kata a executar, AKA começará. Ao terminar a sua execução, AKA sairá da área de competição, aguardando o desempenho de SHIRO. Depois de este terminar, devem aguardar os dois juntos ao perímetro da área de competição pela decisão da bandeirada.
5. Depois da execução de ambos os atletas, os participantes deverão estar lado a lado no perímetro da área. O Juiz Chefe pedirá uma decisão em viva voz: HANTEI OTORIMASU – HANTEI, e os juízes votarão imediatamente.
6. A decisão será ou AKA ou SHIRO. Não são permitidos empates. O competidor que receber dois ou três votos será declarado vencedor da eliminatória pelo anunciador.
7. Os competidores farão saudação entre si, seguida de saudação ao Quadro de Juízes, saindo depois à área de competição.

<u>*Explicação:*</u>

I. O ponto de início do Kata é dentro do perímetro da área de competição.

II. Se forem utilizadas bandeiras, o Juiz Chefe pedirá uma decisão (HANTEI) fazendo por voz ativa. Os juízes levantarão as bandeiras simultaneamente. Depois de dar o tempo suficiente para a contagem dos votos, as bandeiras serão abaixadas ao mesmo tempo em que a mão do Juiz Chefe abaixar a sua.

III. *No caso de um competidor desistir ou faltar à apresentação quando chamado (KIKEN), a decisão será dada automaticamente ao oponente, sem necessidade de executar o Kata previamente comunicado à mesa.*

INÍCIO DA COMPETIÇÃO

EXCUÇÃO DO KATA SIMULTANEAMENTE

DECISÃO – HANTEI OTORIMASSU

SISTEMA DE COMPETIÇÃO POR PONTUAÇÃO

Artigo 1- As Modalidades de Competição são as seguintes:
a) Competição Individual;
b) Competição por equipe.

Artigo 2- O sistema de competição individual e por equipe terá a seguinte regra de Pontuação.
a) No caso de notas, os pontos serão atribuídos a cada participante e / ou equipe separadamente e os vencedores serão aqueles com a maior pontuação total, resultado da soma das três notas válidas, após a realização do corte do menor e maior nota recebidas e desconsideradas.
b) O número de pessoas que constituem uma equipe será de cinco (01 árbitro central e 04 juízes laterais).

DA ARBITRAGEM DE UMA COMPETIÇÃO

Artigo 1 - A competição será avaliada por um quadro de juízes selecionados pela Comissão de Arbitragem da Confederação e consistirá em: um Juiz Principal e Juízes Auxiliares.
Artigo 2 - Todas as competições devem ser realizadas exclusivamente conforme as instruções do Árbitro Principal.

DO INÍCIO E FINAL DAS COMPETIÇÕES:

Artigo 3 - Início:
a) Antes de cada rodada os competidores deverão estar ciente qual Kata Shitei executar em cada fase da competição, pré-estabelecida pela comissão Organizadora. Obedecendo a lista autorizada para cada rodada.
b) Quando os competidores são chamados, entrarão de imediato dentro da área de competição, reverencia-se ao Árbitro Principal e anunciará o nome do Kata a ser realizada claramente aos Juízes Auxiliares.

Artigo 4 - Final:
a) Após a conclusão do Kata, o Árbitro Principal anunciará aos Juízes Auxiliares para (Hantei) decisões por meio do sonido do apito.
Imediatamente o Árbitro Principal e os Juízes Auxiliares irão se manifestar (simultaneamente) as suas decisões através de caderno de notas.

O mesário computará a nota do Árbitro Principal e de todos os Juízes Auxiliares claramente para o registrador.
b) O registrador deve registrar a pontuação em formulários próprios, e calcular a pontuação final da seguinte forma: das 05 (cinco) pontuações recebidas, a maior e a menor serão suprimidas e as restantes 03 (três) notas devem ser somadas.
c) O locutor deve anunciar claramente a pontuação total.
d) Após o anúncio da decisão, o competidor reverencia-se ao Árbitro Principal e deixa a área de competição.

DAS RODADAS E FASES CLASSIFICATÓRIAS

Artigo 1- Para as categorias de Kata que utilizem sistema de notas, obedecerá ao seguinte critério classificatório, acompanhando regulamento IKO-Matsushima:
Paragrafo 1º- Em caso de três rodadas: Primeira rodada todos os atletas se apresentam e classificam-se 12 atletas para a segunda fase. Na segunda rodada, classificam-se os oito melhores para a fase final. Terceira rodada, os quatro atletas competem entre si, havendo soma de notas da segunda e terceira rodadas, e após esta soma determinam-se as colocações finais da categoria de 1º a 4º lugar.
Paragrafo 2º- Em caso de duas rodadas: primeira rodada é feita com todos os atletas, classificando-se os quatro melhores para a fase final. Na rodada final as notas destes quatro atletas da primeira e segunda rodada são somadas e através deste resultado classificam-se de 1º a 4º lugar.
Paragrafo 3º- Em caso de uma rodada: classifica-se diretamente o resultado dos atletas de 1º a 4º lugar.
Observação: Em nenhuma hipótese, qualquer rodada eliminatória que seja feita em quadras diferentes para a mesma categoria, poderá ter seu resultado somado à outra rodada para efeitos de classificação. Neste caso esta nota deve ser desconsiderada por motivos de diferença de critérios entre os quadros de juízes que podem comprometer o resultado dos atletas.
Paragrafo 4º- Os critérios de desempate para as notas de Kata deverão obedecer ao que segue:
a) Para empates ocorridos em rodadas:
- primeiro critério - compara-se a menor nota viva dos atletas empatados; (quem possuir a nota maior ganha).

- segundo critério - compara-se a maior nota viva dos atletas empatados; (quem possuir a nota maior ganha).
- terceiro critério - realiza-se novo Kata.

b) Para empates ocorridos em resultados finais obtidos a partir da soma das rodadas:
- critério único - realiza-se novo Kata

Artigo 2- As rodadas de Kata individual de acordo com as graduações e idades dos competidores.

Parágrafo 1º- Categorias até 4º Kyu (faixas brancas, laranjas, azuis e amarelas): rodada única SHITEI KATA.
Em caso de utilização de notas, esta categoria será realizada em rodada única.
Em caso de número elevado de competidores, a organização poderá dividir a categoria em mais de uma área em uma primeira rodada (eliminatória) para selecionar os finalistas (seis melhores), que então, competirão a final em um mesmo Shiai Jo, mais sempre obedecendo ao SHITEI.

Parágrafo 2º- Categorias 4º, 3º, 2º, 1º Kyu e Dan (faixas verdes, Marrons e pretas): duas rodadas.

Primeira e segunda rodada: SHITEI KATA.

Em caso do sistema de notas, deverão executar Katas diferentes nas duas rodadas, incluindo possíveis desempates.

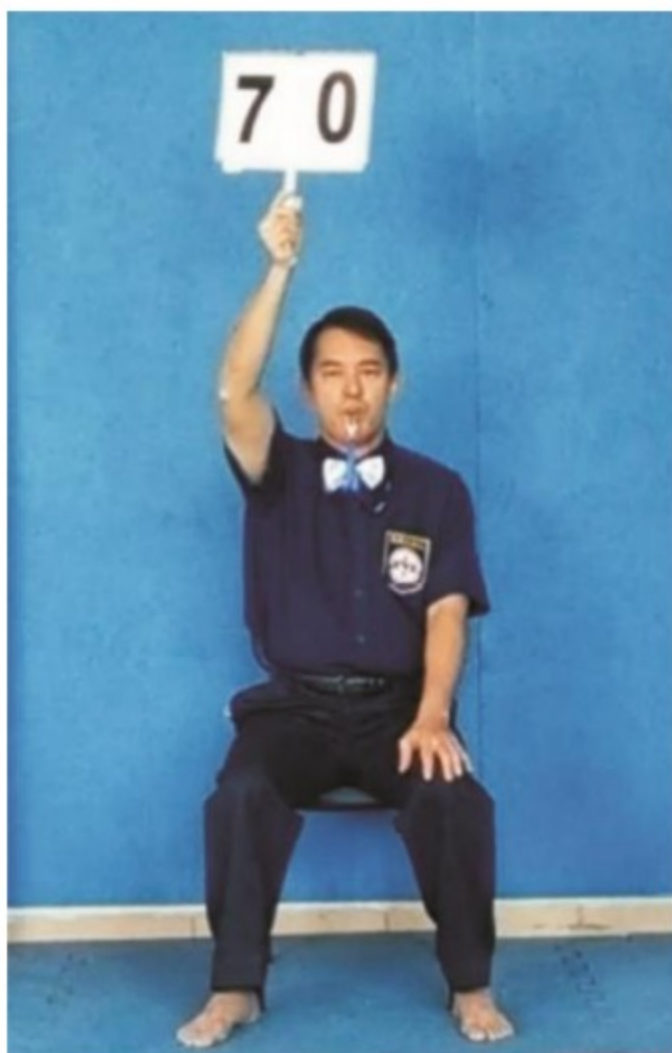
Para a soma da primeira rodada com a segunda, é necessário que sejam feitos todos os atletas no mesmo Shiai Jo e com mesmo quadro de Juízes.

Parágrafo 5º- Categorias de Kata Equipe: duas rodadas

Primeira e segunda rodada: SHITEI KATA

Em caso do sistema de notas, deverão executar Katas diferentes nas duas rodadas, não incluindo possíveis desempates (onde neste caso poderão repetir algum Kata já feito anteriormente).

DO SISTEMA DE NOTAS

Artigo 1 - Quando a competição for por notas seguirá o sistema abaixo:

a) Categoria Iniciantes, usamos a pontuação de 5,0 à 6.0. em todas as rodadas até a final.
b) Categoria intermediária, usamos a pontuação de 6.0 a 7.0 em todas as rodadas até a final.
c) Categoria Avançada, usamos a pontuação de 7.0 a 8.0 em todas as rodadas até a final.
d) Categoria Principal, usamos a pontuação de 8.0 a 9.0 em todas as rodadas até a final.

Artigo 2 - Os competidores podem executar os Kata de acordo com a sua categoria, obedecendo à lista de Katas autorizados para cada grupo. A escolha deve ser anunciada com antecedência, a fim de ser registrada na folha oficial.
Artigo 3 - A pontuação somada resultará no vencedor. Caso haja, poderá ser decidido pela menor nota. Caso esteja empatado, poderá ser decidido pela maior nota. Caso ainda permaneça empatado devem realizar um novo Kata. Se ainda não houver vencedor, a decisão deverá ser tomada por bandeirada (Hantei).

CRITÉRIOS PARA DECISÃO

Artigo 1 - Em uma competição de Kata, cada desempenho não será considerado bom ou ruim, mas julgados de acordo com os elementos essenciais de cada uma das bases do julgamento com base em dois diferentes critérios:
Paragrafo 1º- O desempenho de base: os seguintes pontos básicos devem aparecer em cada execução de um Kata:
a- sequência de Kata.
b- controle do poder.
c- o controle de tensão e contração.

d- O controle da velocidade e ritmo.
e- A direção dos movimentos.
f- Compreender a técnica de Kata.
g- Demonstrar compreensão adequada do Bunkai Kata.
h- Cerimônia.
i- Embuzen
j- Visão.
k- Posturas.
l- Coordenação.
m- Estabilidade e equilíbrio.
n- Perfeição.
o- Harmonia
p- Pausa.
q- Kiai.
r- Respiração.
s- Concentração.
t- Espírito.

Artigo 2 - O desempenho avançado: O Quadro de Juízes irá notar os pontos importantes e específicos do grau de dificuldade do Kata executado.
O Julgamento será baseado em:
a) O domínio das técnicas pelo competidor.
b) O grau de dificuldade e de risco no desempenho do Kata.
c) A atitude de Budô do competidor.

Artigo 3 - Pontos negativos e desqualificação
Paragrafo 1- Pontos negativos. Os pontos serão deduzidos nestes casos:
a) Para uma hesitação momentânea no bom desempenho do Kata rapidamente sanada, a 0,1 devem ser deduzidos da pontuação final.
b) Para uma parada momentânea, mas uma pausa perceptível, 0,2 pontos devem ser deduzidos.
c) Para um ligeiro desequilíbrio e rapidamente solucionado, 0,1 - 0,2 pontos devem ser deduzidos.
Paragrafo 2 - Desqualificação:
a) Se o competidor realiza a Kata errado;
b) Se o Kata é variado;
c) Se o competidor pára o Kata;
d) Se o competidor perde completamente o equilíbrio e / ou quedas;
e) Se o competidor não executar um Kata do seu estilo.
Parágrafo 1 – No caso de desqualificação a nota dada é 5.0.

ERROS:

1 – Se executou um golpe e ele não corresponde à execução correta do Kata, então está errado. Exemplo: Se executou um Seiken Chudan Zuki e o correto era Seiken Jodan Zuki.

2 – Se executou uma posição e ele não corresponde à execução do Kata, então está errado. Exemplo: Se executou Zenkutsu Dachi e o correto era Kiba Dachi.

3 – Se executou uma posição e era parecido com o que corresponde, pode ser considerado como falta de técnica e penalizado com perda de pontos. Exemplo: Se a posição era Kokutsu Dachi e executou Nekoashi Dachi. Ou vice versa também.

4 – Se faltou o Hikite ou Hikiashi no golpe aplicado, então é falta de técnica na execução e será penalizado com a perda de pontos. Exemplo: Esqueceu-se de fazer o Hiji Ushiro Uchi.

5 – Se executou o golpe, mas faltou fechar ou abrir a mão, então é falta de técnica na execução e será penalizado com a perda de pontos. Exemplo: Executou um Seiken Chudan Uchi Uke, mas era pra executar Haito Chudan Uchi Uke.

6 – Se faltou à execução de algum golpe será desclassificado. Exemplo: faltou executar um chute.

REPETIÇÃO DO KATA

1 – Nas eliminatórias o atleta pelo nervosismo e não tendo experiências em competir em Kata, a comissão de arbitragem pode solicitar a refazer o Kata, ou seja, se errar ele poderá executar novamente, tendo mais uma chance. Caso erre novamente, será desqualificado.

2 – Nas oitavas de finais e finais o erro é a desqualificação, não tendo direito a refazer o Kata.

SINALIZAÇÃO DA PONTUAÇÃO PELOS ÁRBITROS

SINALIZAÇÃO DA PONTUAÇÃO PELOS ÁRBITROS

<u>CONSIDERAÇÕES FINAIS</u>

Paragrafo 1 - Quaisquer fatos e acontecimentos que dizem respeito às regras de competição e que não esteja neste regulamento, serão analisadas e decididas pela comissão de arbitragem e pela Confederação Brasileira de Kyokushinkaikan Karate.

Paragrafo 2 - Para melhor andamento da competição é necessário que as plaquetas de notas sejam de 02 dígitos, ou seja, a nota pode ser fragmentada.

Paragrafo 3 - Para até 04 atletas competidores na categoria é executada somente uma rodada.

Paragrafo 4 - Para até 08 atletas competidores na categoria são executado duas rodadas.

Paragrafo 5 - Para acima de 09 atletas competidores na categoria é executado três rodadas.

Paragrafo 6 – Para melhor andamento, dependendo do evento e do nível dos atletas, as rodadas podem ser mudadas para uma ou duas rodadas conforme a Comissão Organizadora em conjunto com a Comissão de arbitragem assim determinam.

ブラジル空手道連盟極真会館師範長田弘栄

ARBITRAGEM DO KARATE KYOKUSHINKAIKAN NO BRASIL

Nunca houve uma literatura especializada no Brasil em arbitragem tanto no Karate Kyokushinkaikan quanto no Karate de Contato.

Quando eu lancei o livro Kyokushinkaikan – Arte Marcial, tradição e cultura em 2018 fiz um tópico com este tema, colocando fotos e algumas explicações, porém não me aprofundando em detalhes técnicos.

Com o advento das realizações de torneios presenciais pós covid 19, em 2022 fiquei engajado em realizar um curso presencial para ensinar as técnicas de arbitragem tanto em Kumite quanto no Kata.

Então verificando minhas apostilas de Arbitragem de Kumite e de Kata comecei a reformular, colocando textos e fotos, assim como gravei diversos vídeos explicativos.

A apostila virou este livro que será complementado com os vídeos explicativos para melhor entendimento. Pois somente um curso presencial sem ter o entendimento textual ficaria difícil a compreensão.

Desta forma o livro assim como os vídeos auxiliarão no entendimento da arbitragem em Kumite Kyokushinkaikan tanto como juiz lateral (Fukushin) como ao árbitro central (Suchin) e também na modalidade Kata.

Aliando minha experiência em atuações na arbitragem em Kumite e Kata, consegui transmitir as informações necessárias para o entendimento, compreensão e explanação das técnicas.

Pois tem que ter a compreensão na execução, assimilação, pontuação e penalização tanto no Kumite quanto no Kata, contribuindo para o melhoramento da arbitragem no Brasil e ao grupo Kyokushinkaikan!

Sendo benéfico aos milhares de praticantes do Karate Full Contact e de diferentes estilos instalados aqui no Brasil.

Hoje posso afirmar que conclui com êxito mais uma etapa do conhecimento e desenvolvimento marcial, levando informações a milhares de pessoa e admiradores do Karate Kyokushinkaikan.

Bom estudos!

Osu !

Shihan José Koei Nagata

INÍCIO DA JORNADA

Após me graduar como Faixa Preta 1º Dan em Karate Kyokushinkaikan 1984 com o Shihan Eisho Nakaza, fui convocado a colaborar na equipe de arbitragem nos eventos e campeonatos. Neste ano participei do meu primeiro curso de arbitragem pela Federação Paulista de Karate, porém este curso era voltado para as regras do Karate de Semi Contato. Eu sabia as diferenças técnicas porém isto me deu uma boa noção do que seria uma arbitragem de luta no Karate.

Federação Paulista de Karate

CERTIFICADO

Certificamos que o Sr. JOSE KOEI NAGATA

participou do Curso de Arbitragem e 1º Socorros promovido por esta

Federação em 30 de Novembro de 19 85

São Paulo, 30 de Novembro de 19 85

PRESIDENTE

DIRETOR

Em 1985 participei pela primeira vez no Torneio de Karate Kyokushinkaikan na cidade de Santo André/SP como juiz lateral (Fukushin).

Sem preparação alguma, me colocaram para arbitrar e nesta época o torneio era uma categoria única ou seja absoluto. Como eu havia prestado atenção em alguns torneios anteriores como os juízes atuavam e a única coisa que eu sabia era a movimentação da bandeira para falta (Chuí), para empate (Hikiwake) e a da vitória (Ippon Gachi). E assim iniciei nesta jornada.

Um dos árbitros que eu admirava era o Shihan Moriyama que na época era o representante do Karate Shidokan no Brasil (anos 80). Atuei e aprendi muito ao lado dele.

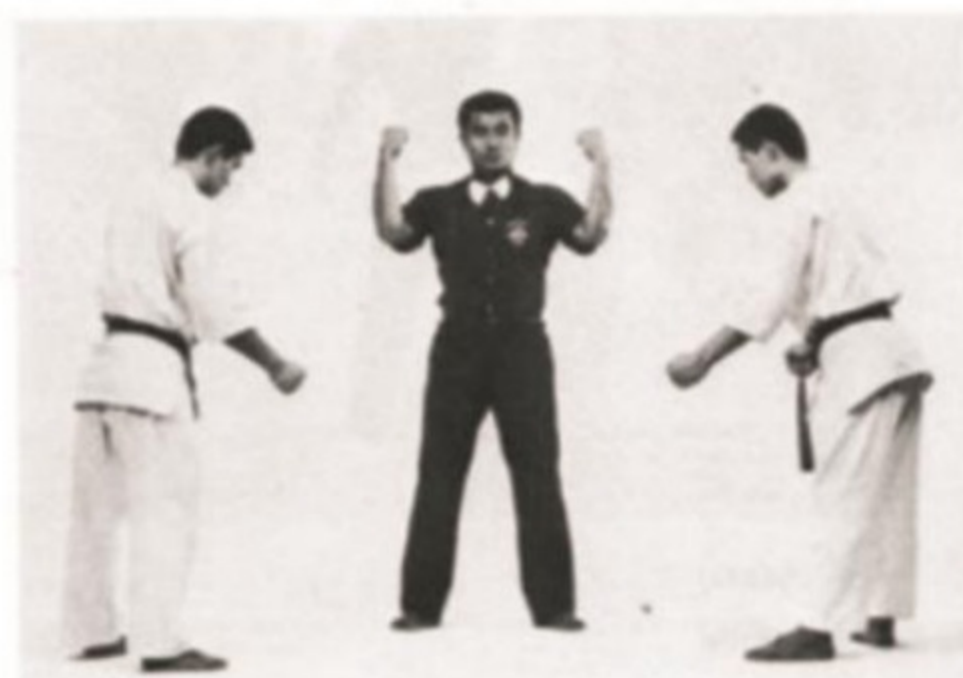
Foram muitos torneios como juiz lateral até que em 1988 o Shihan Manuel Gomes da Silva me comunicou que eu seria o árbitro central em um Torneio que ele realizava na cidade de Santo André. Nesta época os Senseis e Senpais haviam parados e uma nova geração deveriam assumir os postos.

Porém com o crescimento dos eventos e com a fundação da Associação Brasileira de Karate de Contato, fui encarregado de formalizar um curso de arbitragem para a formação de novos integrantes.
Mas eu não tinha na época material referente à arbitragem no Karate Kyokushinkaikan, somente um folheto contendo gravuras do juiz lateral.

審判動作基準
Standard Actions of the Judges

〔主審〕(Main Judge)

正面に礼(Shomen ni Rei)

bow to front

審判に礼 (Shinban ni Rei)

bow to judge

お互いに礼 (Otagai ni Rei)

bow to each other

構えて一始め！(Kamaete- Hagime)

take fighting stance, start

反則〔注意1あるいは減点1〕

Announcement of fouls shau be by, chui, genten, or shikkaku

反則〔注意2あるいは減点2。この時、注意2で減点1、減点2で失格となる。

Hansoku (fouls) (a)—major fouls—Shikkaku, immediate disqualification (b)—less intense fouls—1genten, 2genten—shikkaku (c)—minor fouls—chui (warning), 2chui—1genten, 2genten—shikkaku

一本 (Ippon)
one full point

技あり (Waza Ari)
one half point. two half points – Ippon. (full point)

引き分け (Hikiwake)
draw, no decision

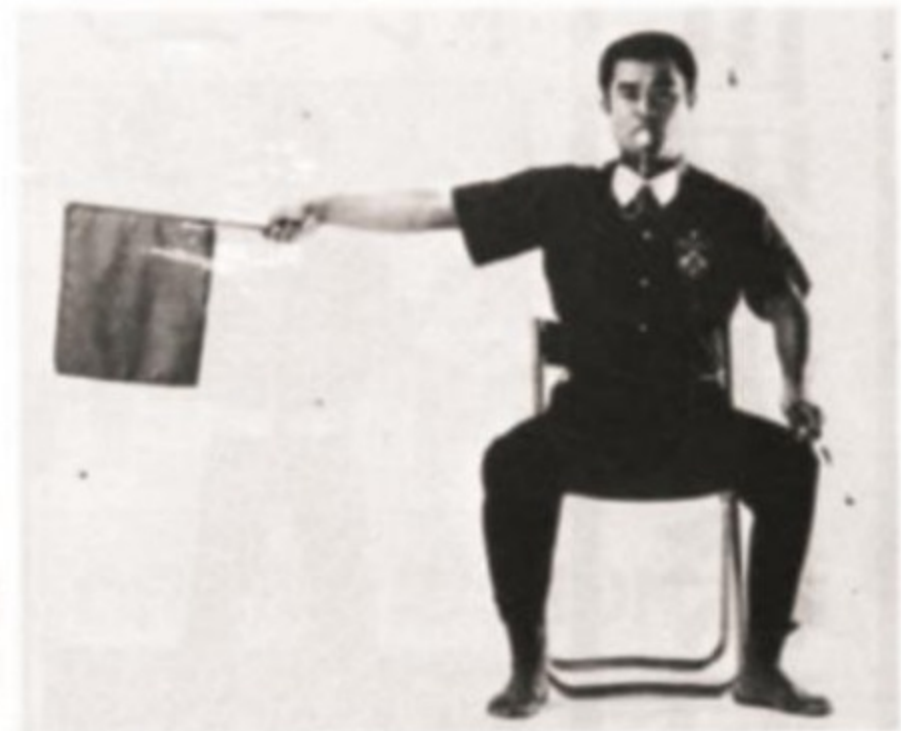
反則 (Hansoku)
foul technique

タイムアウト (Time Out)
time out

試合終了後握手 (Shiai shuryo; Akushu)
fighting, after the fight, shake hands

78

〔副審〕(Corner Judge)

一本 (Ippon)
one full point

技あり (Waza Ari)
one half point

反則 (Hansoku)
foul technique

認めず (Mitomezu)
not recognized

中立不明 (Churitsu Fumei)
unclea

見えず (Miezu)
unobserved

場外 (Jyogai)
out of bounds

Então eu como havia feito o Curso de Arbitragem pela Federação Paulista de Karate em 1984, fiz uma pequena apostila baseados nestes ensinamentos. Porém eram nomenclaturas e terminologias para o Karate de Semi Contato e não de Contato.

Mesmos os faixas pretas da minha época não sabiam todas as terminologias empregadas no Karate Full Contact.

E assim formulei os primeiros cursos de arbitragem no Karate Kyokushinkaikan no Brasil.

Porém vale ressaltar que mesmo a arbitragem da IKO1 que era a maior entidade na época não possuía um manual e eles ensinavam técnicas inerentes às regras oficiais do Japão.

Na IKO1 não havia o nocaute técnico WAZA ARI, e sim somente o IPPON. Tinha que aplicar golpes duros para ter a certeza que nocauteou o seu adversário.

Outra coisa ensinada era que o Juiz Lateral deveria segurar a bandeira vermelha com a mão direita e a branca na mão esquerda, não importasse qual lado da área você se posicionaria.

A gesticulação do árbitro central apontando o dedo indicador e a outra mão passando sobre o dedo, indicando penalização de ½ ponto.

Essas eram as coisas inventadas aqui no Brasil pelo pessoal da IKO1, sendo presenciado por mim quando assisti a alguns eventos e quando o Sensei Francisco Feitosa participou de um dos meus cursos de arbitragem e atuou em nosso evento, o Campeonato Brasileiro de Karate de Contato.

Eu assistia em VHS (Vídeo Cassete) a diversos torneios japoneses e mundiais de Karate Kyokushinkaikan e nunca havia visto as coisas que ensinavam aqui no Brasil por parte da IKO1.

Eu que introduzi o WAZA ARI nos Torneios da Associação Brasileira de Karate de Contato em 1992.

Posteriormente com a fundação da Federação Paulista e Confederação Brasileira de Kakutô Karate (1996), eu continuei a ministrar cursos de arbitragem, atuava como árbitro e chefe de arbitragem.

Em 1998 viajei aos Estados Unidos para participar do Torneio Ultimate Test em Atlantic City e participei do quadro de arbitragem na final do evento, onde atuei como Juiz Lateral (Fukushin), sendo esta a minha primeira participação internacional. Vendo a atuação do árbitro central Shihan Miyoshi (Japão) pude comparar e verificar que a arbitragem aqui no Brasil estava muito bem representada.

Co

Com o advento da Confederação Brasileira de Kyokushinkaikan Karate em 1999 e filiação a IKO Matsushima comecei a aprender novas técnicas e gestos. E assim fui modificando as nomenclaturas e terminologias.

Aqui no Brasil eu criei um quadro demarcatório para ajudar o árbitro central a contabilizar e visualizar a pontuação.

Neste quadro demarcatório possuía um lado vermelho, que era correspondente ao atleta de vermelho (AKA) e um lado branco que era correspondente ao atleta de branco (SHIRO).

As plaquetas eram as de Waza Ari e Chui Ichi ½ ponto, Genten Ichi 1 ponto, assim o árbitro assinalava e a mesa controladora colocava a plaqueta correspondente.

Isto durou até 2008, pois após aprender as técnicas de arbitragem no Campeonato Mundial realizado no Japão, eu abandonei estas marcações.

Quando eu assistia as fita de vídeo em VHS (anos 90), dos torneios japoneses e mundiais gostava de ver a atuação de um árbitro central japonês, que mais tarde viria a saber que era o Kancho Yoshikazu Matsushima.

A figura deste árbitro que por coincidência viria a ser o meu mestre, fez crescer ainda mais o interesse em dar continuidade do trabalho de arbitragem aqui no Brasil.

Em 2008 participei do Campeonato Mundial IKO Matsushima no Japão e na reunião dos representantes mundiais houve uma explicação e treinamento das regras de combate. Participei e fui convocado a atuar nas eliminatórias como juiz lateral. Neste treinamento aprendi muitas técnicas e nomenclaturas que ampliaram o meu arsenal arbitral.

男子4回戦8試合B Man 4th Round Kumite B block 8bout (141~148)

	主審(Referee)	副審(Judge)	Name	国別
18	ジョーゼフ・ボルザ Jozsef Borza (Hungary)	ウエン・マーフィ	Wayne Murphy	OZ
		ジョゼ・コウエイ・ナガタ	Jose Koei Nagata	ブラジル
		クハニイサニ・マズイブコ	Khanyisani Mazibuko	南アフリカ
		野澤 茂	Shigeru Nozawa	日本

Em 2010 atuei como Juiz Lateral (Fukushin) no 3º Campeonato Mundial IKO Matsushima com divisão de pesos na Espanha, sendo o Shiai Jo montada na arena onde ocorriam touradas.

Como o local era aberto, na parte da manhã e tarde ventava muito e o sol batia forte, a noite era frio. Numa das etapas os combates foram até as 22h00 horas.

Em 2014 participei do 4º Campeonato Mundial IKO Matsushima com divisão de pesos na África do Sul e atuei como árbitro central (Suchin) sendo minha atuação gravada pela emissora de TV local e passada a nível nacional na forma de divulgação do evento.

Em 2016 atuei com juiz lateral no 5° Campeonato Mundial IKO Matsushima.

女子3回戦4試合 Women 3nd Round Kumite 4bouts (132～135)

	主審(Referee)	副審(Judge)	Name	国 別
	マーク・	ピーター・ジェニングス	Peter Jennings	NZ
22	バン・ワレグハム	ジョセ・コウエイ・ナガタ	Jose Koei Nagata	ブラジル
	Marc Van Walleguhem	クラウディオ・トレド	Claudio Toledo	チリ
	(BELGUUM)	村山 慎一	Shinichi Murayama	日本
	Sub	Duyne Davies	Toshio Kikuchi	SUB

Em 2016 atuei como árbitro central em Tomé – Chile no Campeonato Sulamericano IKO Matsushima SAIKO (South American IKO Matsushima Karate Organization).

Em 2017 atue como juiz lateral em Kata no Campeonato Europeu IKO Matsushima na cidade de Barcelona / Espanha.

Já atuei como árbitro central (Suchin) e juiz lateral (Fukushin) em diversos Torneios no Brasil e no exterior: Chile, Argentina, Uruguai, Estados Unidos, Espanha, China, Japão, assim como ministrei diversos Cursos de Arbitragem em Kumite Kyokushinkaikan e Kata.

O intuito é de passar às gerações futuras todo o contexto que regem a arbitragem do Karate Kyokushinkaikan, para ter um padrão técnico e assim melhorar o entendimento tanto no Kumite quanto ao Kata.

Todos os professores devem se atualizar para ajudar na organização e andamentos dos eventos assim contribuindo para o crescimento da nossa Kyokushinkaikan.

Confederação Brasileira de Kyokushinkaikan Karate
Shihan José Koei Nagata
Av. Dr. Afonso Vergueiro 1497 – Sala 02
Centro - 18035-370– Sorocaba/SP
Tel.(15) 981287216
E-mail.: nagatajk@gmail.com